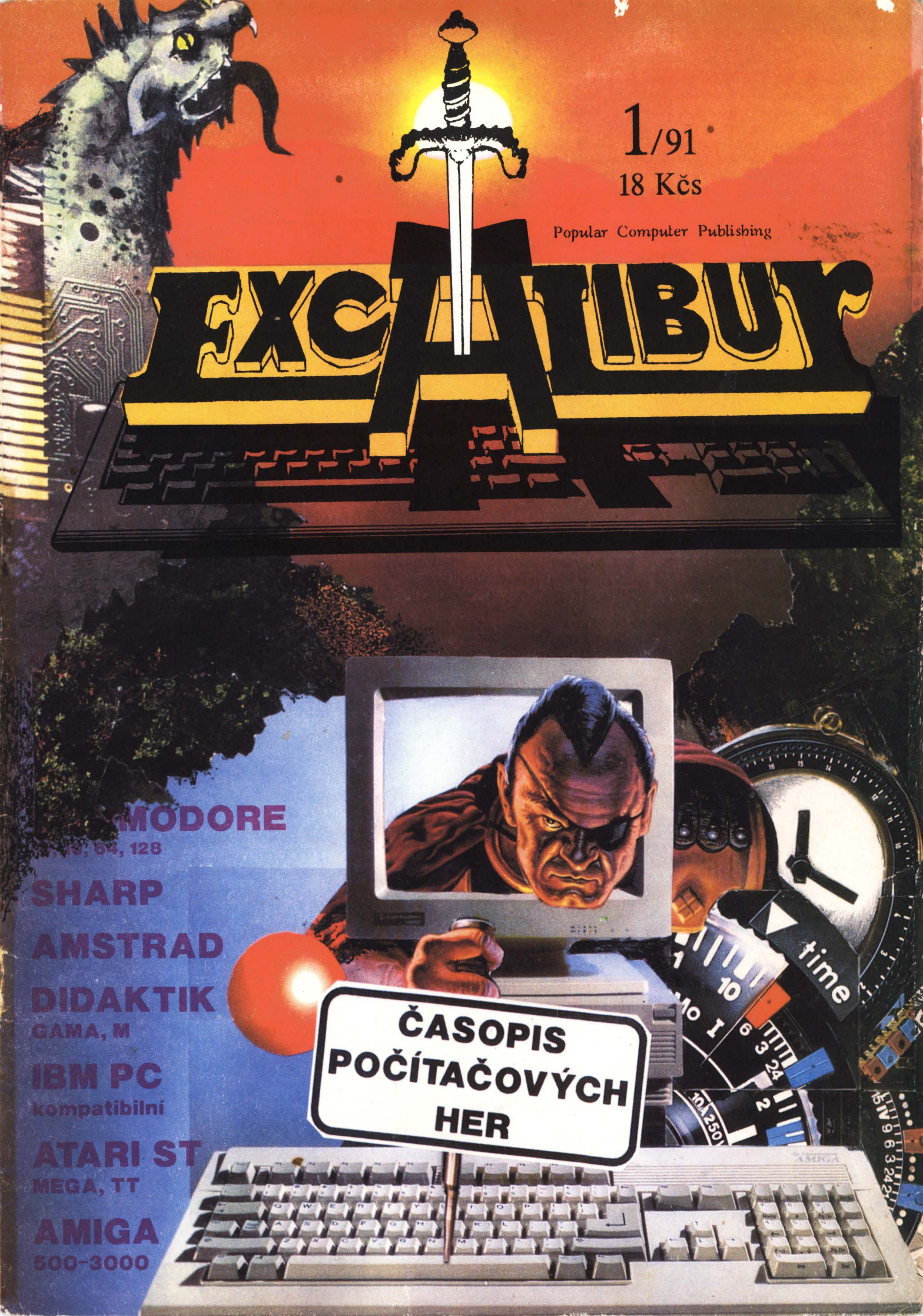
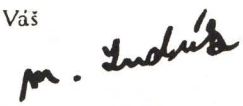

1/91
18 Kčs
Popular Computer Publishing
EXCALIBUR
MODORE
64, 128
SHARP
AMSTRAD
DIDAKTIK
GAMA, M
IBM PC
kompatibilní
ATARI ST
MEGA, TT
AMIGA
500-3000
ČASOPIS
POČÍTAČOVÝCH
HER
time

Vážení čtenáři,

pro velký úspěch nultého čísla Excaliburu, herní přílohy Popular Computer Magazinu SPECIAL '90, se náš kolektiv rozhodl vydávat Excalibur nezávisle na PCM. Výsledkem je toto první číslo, které přišlo na svět v rekordně krátké době. Omluvte proto nízkou kvalitu zatím černobílého tisku, skromných 32 stran a některé další nedostatky, které jsme nestačili odstranit. Věřím, že se podaří vydávat časopis kvalitní, kde každý najde spoustu zajímavých informací.

Váš



Martin Ludvík, vydavatel

Milí přátelé!

Držíte v rukou první časopis v ČSFR, který se bude zabývat výhradně počítačovými hrami. Jako příloha PCM jsme vyšli v rozsahu pouhých 8 stran a proto jsme se plně nemohli věnovat všem druhům domácích počítačů u nás rozšířených. Mimo testů her budeme také přinášet spoustu návodů a plánků, takže na své si přijdou i ti největší fandové her. Jistě se stanemo vašim dobrým společníkem, stejně tak dobrým, jako je váš počítač.

Nashledanou v únoru se těší

Lukáš Ladra, šéfredaktor

EXCALIBUR 1/91

MK ČR 5 204, MIČ 47 129 No.2

© Popular Computer Publishing, 1991

TESTY A RECENZE

Tip na hru roku/Lotus Esprit Turbo Challenge	3
Super Cars	4
Elite	6
Twin World	7
Maniac Mansion	8
E-Motion	10
The Gold of the Aztecs	11
Tusker	11
Police Quest	12
Millennium 2.2	14
Barbarian	16
Deflektor	16
Operation Wolf	16

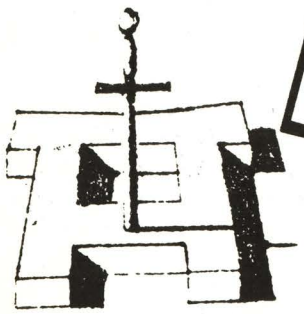
JAK DÁL?

Retaliator Popis jednotlivých misí	18
Pyjamarama Kompletní návod	20
Space Quest I Kompletní návod a plánky	21
Pokemania Nekonečné životy pro 20 her na ZX-Spectrum	23
Tipy & Triky Pro všechny počítače	24
Comics Excalibur přichází	25
Game over Scifi povidka	28
Z redakce do redakce Co bude v Excaliburu 2 ?	31

vydavatel: Martin Ludvík
šéfredaktor: Lukáš Ladra
redakce: Martin Slavíček, Jakub Červinka
kresby: ing. Josef Ladra; fotografie: I. Habart, 10. str. M. Kout; layout: Martin Ludvík
tisk: Geodézie s.p. Praha
objednávky předplatného a expedici zajišťuje DUPRESS, Podolská 110, 147 00, Praha 4
adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, CS 111 21, Praha 1, Czechoslovakia

NÁŠ TIP NA HRU ROKU 1991

Na tomto místě a na této stránce se budete po celý rok setkávat s programy, které naše redakce tipuje na hru roku 1991. Konec roku 1991 ukáže, jak jsme měli šťastnou ruku při výběru. V lednu a únoru 1991 budeme představovat hry, které vznikly na přelomu minulého a letošního roku a mají šanci promluvit i do žebříčků r. 1991.



Dvakrát od Magnetic Fields

V minulém roce zazářila mezi záplavou her nová firma Magnetic Fields - Magnetická pole. Na počátku roku 1990 vytvořila nadprůměrné SuperCars - Super auta a na sklonku minulého roku další hru, která voní benzínem, Lotus Challenge - Výzva Lotusu.

Magnetic Fields / Gremlin : Lotus Esprit Turbo Challenge

Po tak nečekaném úspěchu, jakého dosáhli se Super Cars, se pustili chlapíci od Magnetic Fields hned do práce na další hře. Výsledek na sebe nenechal dlouho čekat. Za půl roku po Super autech se na pulty "softhausů" dostává Lotus Esprit.

Než jsem si poprvé pustil tuhle hru, četl jsem o ní jen pochvalné články, byl jsem tedy připraven na dobré dílko. Výsledek ale předčil mé očekávání.

Začíná výbornou znělkou firmy Magnetic Fields - Gremlin a hned od počátku "šlape" na plné obrátky. Několik obrazovek plných parametrů a vybavení Lotusu, potom stisknout červené tlačítko na joysticku a je tu další lahůdka - vnitřní přehrávač CD desek. Kdo rád jezdí v autě s naplno puštěnými reproduktory, může si na začátku závodu vybrat ze čtyř hudebních motivů. Osobně se mi nejvíce líbí hudba č. 03, avšak když chci opravdu závodit, dávám přednost výběru 00 - bez hudby. Zato perfektně slyším obrátky motoru a smyky auta (někdy i rány, jak narážím do ostatních aut, stromů a svodidel).

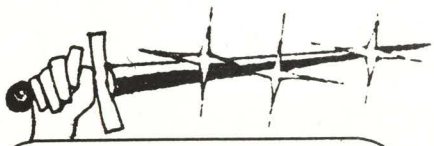
Muzika je vybrána a ... teď opravdu můžu zvolat - ano, výborně! Nájezd kamerou na červené auto na poslední dvacáté pozici, známá tři startovní "zatůtání" (mimochodem úplně stejná jako u Super Cars) a závod začíná.

Typická mačkanice na startu. Snažím se prokličkovat mezi dalšími pěti auty. Jednička, dvojka, trojka, čtyřka. Během několika sekund úžasné zrychlení. Jsem už čtrnáctý, třináctý. Zatáčka vpravo, auto se dostává do řízeného smyku. Při výjezdu ze zatáčky fuknu do auta přede mnou. Rychlost klesá ze 140 na 70 km/h. Znovu zrychluji. Čtyřka, pětka. Rychlost přes 180 km/h. Další zatáčka, smyk. Snažím se dostat do úzké uličky mezi autem a reklamní tabulí. Bum, a jsem v reklamě! Rychlost klesá na nulu. Všechna auta, která jsem dosud předjel, mě velkou rychlostí míjejí zleva i zprava. Jsem opět dvacátý a honička začíná nanovo.

Asi takhle začínal můj první závod. Hra má několik navolitelných obtížností, ale také tréninkový závod. Můžete jezdit jak s automatickou převodovkou (řadí za vás počítač), tak i s normální, což je sice těžší, ale zato jedete rychleji. Vaším úkolem je v každém závodě dojet alespoň do desátého místa, jinak končíte. Závod se jede na několik kol, na delších tratích musíte zastavovat v boxu pro natankování dalšího benzínu. Počítač vás sám automaticky upozorní dotěrným pípáním, že vaše zásoba benzínu klesá k nule.

Další pochoutkou je možnost hry dvou hráčů. Obrazovka se rozdělí na dvě animační okna a v každém je vidět trať z pohledu odpovídajícího hráče. Ve složitějších úrovních jsou na dráze různé překážky a šikany, které zpomalují jízdu. Jen dokonalou technikou jízdy se jim dokážete vyhnout.

Grafika a animace hry běží výborně. Auto po silnici jede naprosto plynule, bez známého "trhání" vektorové animace. Někdy je dokonce tak rychlá, že při rychlé jízdě z kopce do kopce se dociluje velmi silných realistických efektů. Máte pocit, že se s vámi auto houpe a slabším povahám se snad může udělat špatně. Zvuk je také na vynikající úrovni, o výběru skladeb jsem se již zmínil. Podobně jako u Super Cars vás hra strhne svou dramatičností a soutěživostí. U 16-bitových počítačů je hra náročnější na paměť. Je záhadou, proč jednotlivé nahrané bloky nezůstávají v paměti a stále znovu a znovu se nahrávají z diskety. Dlouhé časy nahrávání jednotlivých tratí (cca 10-15 sec.) přeci jenom trochu zdržují a snižují napětí hry. Převod na osmibity se připravuje, měl by být dokončen začátkem r. 1991.



Lotus Challenge

Magnetic Fields, 1990/91

Excalibur 1/91 92 %

2 *idea*	**1** *grafika*
hudba **1**	*atmosféra* **1**

SPECIALITY: *U Amigy chodí jen na 1 MB a musí být zapnuta externí disketová jednotka.*

PC ZX 64 A ST

SUPER CARS

Na začátku roku 1990 se ve všech časopisech, které se věnují počítačovým hrám, objevilo jméno nové firmy - Magnetic Fields spolu s první "bombou" Super Cars. Neznámé firmě se podařilo téměř neuvěřitelné - dostat se (alespoň na chvíli) mezi desítku nejprodávanějších her měsíce. Co je na hře Super Cars tak zajímavé, že se dokázala chytnout?

Jistě to není nápad, ten už byl použit na počátku počítačové zábavy. Pohled shora na závodní trať, pár malých autíček připravených absolvovat několik kol, jednoduché ovládání doleva, doprava a zvyšování rychlosti. Opravdu nic nového pod sluncem ani v paměti. Přesto se hra chytila.

To, co hru dělá přitažlivou, je dokonale využitá chuť soutěžit. Rallye začínáte jako ten nejobyčejnější závodník s nejhorším autem. Za každé dobré umístění (do třetího místa) v jednotlivém závodě vyhrajete příslušnou odměnu. Za tu si můžete koupit lepší vůz, nebo si nechat staré auto v garáži natankovat a opravit. V garáži si můžete dokoupit si další výbavu, jako turbomotor, výkonné zrychlení, přední nebo zadní střely a vytvořit si tak Super auto.

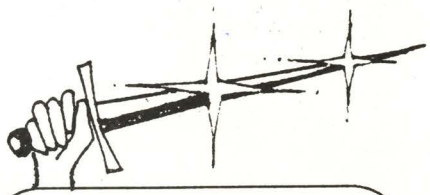
Závodů v jedné sezoně je devět a jedou se vždy na stejných okruzích. Musíte se umístit alespoň do čtvrtého místa, jinak pro vás účinkování na rallye končí. V prvním závodě je to jednoduché, na startu jsou jenom čtyři vozy, ale později jede až osm aut. Vaše auto startuje vždy z poslední pozice.

A ještě jedna věc se tvůrcům hry povedla. Jestliže si jdete koupit nové auto, obchodník vaše staré ocení a jeho cenu odečte od ceny nového vozu. Často se stane, že na nové auto nemáte. Nějaký ten tisíc chybí, vy však můžete o ceně smlouvat. Dostanete na výběr z pěti vět, ale jen jedna správná dokáže původní cenu snížit (někdy ale i zvýšit). Jestliže jste si ale vybrali špatně, jste nemilosrdně z obchodu vyhozeni a můžete do něj vstoupit až po dalším absolvovaném závodě.

Kterou správnou větu si vybrat? Přesný soupis vám poskytnout nemůžu, protože dobrých i špatných je určitě přes stovku. Ale vybírejte si ty, ve kterých se ptáte na vlastnosti auta, jestli má v základní výbavě to či ono. Úspěch můžete sklidit i s dobrým vtipem nebo pochlebováním prodavači. Můžete ho třeba pozvat na večeři nebo na golf. Neúspěch vás čeká vždy s nesmyslnou větou nebo s hrubým násilím. To, že umíte karate, vám jistě nepomůže cenu auta snížit!

Ve hře se grafika dokonale prolíná s hudbou. Několik svižných hudebních motivů dokresluje dramatičnost každého závodu. Dobré je i provedení speciálních zvuků, které autíčko vydává při brzdění, smyku či nárazu. Je to jistě ta správná hra pro ty, kdo mají rádi závody a napětí.

L.L.G.



Super Cars

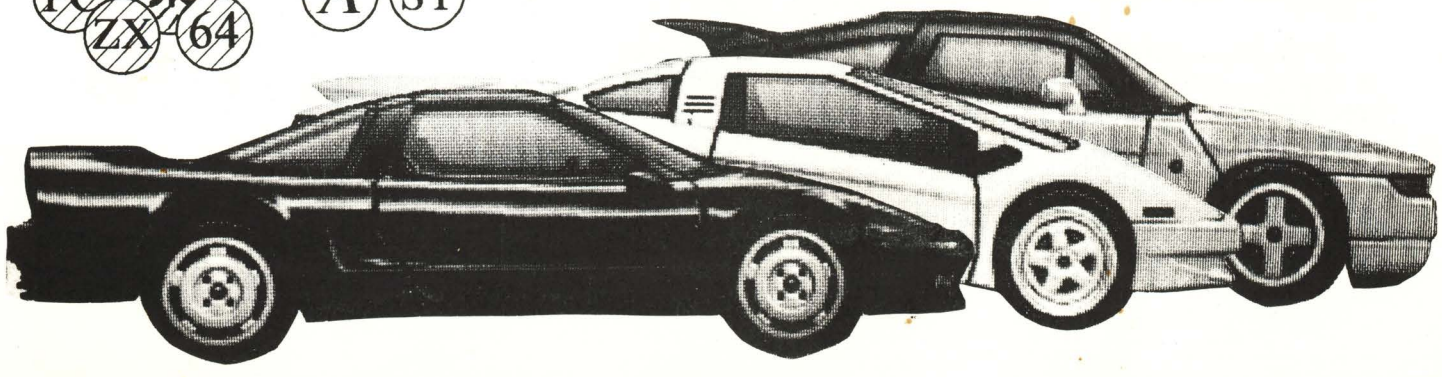
Magnetic Fields

Excalibur 1/91 84 %

2 *idea*	**2** *grafika*
hudba **2**	*atmosféra* **1**

SPECIALITY: *Nevíte někdo, jestli Super Cars existují i na 8-bity?*

A PC ST



Záhadné tabulky? Není to tak složité!

Elite
Firebird 1989

Excalibur 1/91 **76 %**

1 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**1**

SPECIALITY: *Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent navíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.*

Zde vidíte typickou tabulku, kterou budeme používat pro testy a hodnocení jednotlivých her. Jméno hry, pod kterým je uváděna na trhu, je na první řádce. Pod ním je jméno firmy, která hru vytvořila, případně její výhradní distributor (prodejce). Rokem pak myslíme zahájení prodeje na trhu (většinou západním).

Celkové hodnocení hry je zvýrazněno černě pod názvem a vyjádřeno v procentech. Nejvíce může testovaná hra dostat 100 %, nejméně 1 %. Dále pak hodnotíme jednotlivé prvky hry - grafiku, zvuk, ideu a atmosféru. Čísla v kolonkách jsou známkou (jako ve škole), kterou jim uděluje naše redakce.

V kolonce idea je vyjádřena originalita hry, nezvyklé programátorské postupy. Převzaté a již použité nápady určitě nebudou tak dobré, jako originály.

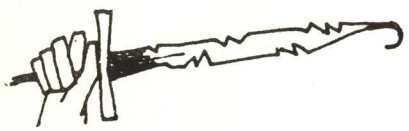
Hodnocení grafiky a zvuku je jistě všem jasné.

Atmosférou hry rozumíme celkovou vyváženost jednotlivých předchozích prvků (tak, jak tam co sedí). Lze tím i chápat, po jak dlouhou dobu vás hra bude bavit.

U některých tabulek je v dolní části umístěn odstavec speciality. Jedná se o speciální připomínky ke hře na ten který typ počítače.

Grafické hodnocení

1-30 %



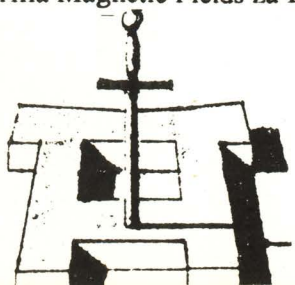
31-60 %

61-80 %

81-100 %

Deštník si zaslouží jen opravdový propadák. Zářící meč také nedostane kdejaká hra. V tomto čísle ho dostaly tři hry.

Poslední symbol je odznak Excaliburu. Dostává ho jen nejlepší z nejlepších. V lednovém čísle ho obdržela firma Magnetic Fields za Lotus Challenge.



více než 92 %

Typy počítačů

(A) Amiga
500, 2000, 1000

(ST) Atari ST,
STE, MEGA

(PC) PC - IBM
kompatibilní

(ZX) ZX-Spectrum
48, 128+, +2, +3,
Didaktik

(64) Commodore
+4, 16, 64, 128

Atari
XL, XE

(ZX) Šrafování - verze před dokončením

Jen jeden z vás se dostane mezi elitu !!!

Pro všechny počítače

ELITE

Po útoku Thargoidů nastal chaos. Společenství Spojených Planet se zhroutilo. Obchod a spojení mezi izolovanými planetami zastávají dnes jen ničím neohrožení obchodníci. I ty se můžeš mezi ně dostat!

Na planetě LAVA právě probíhá nábor nových pilotů - obchodníků. I tebe nalákala sláva a lesk zlatých megakreditů. A když ti k tomu ještě přidají nejnovější typ rakety, rychlou Cobru MK III, je rozhodnuto. Staneš se vesmírným pilotem!

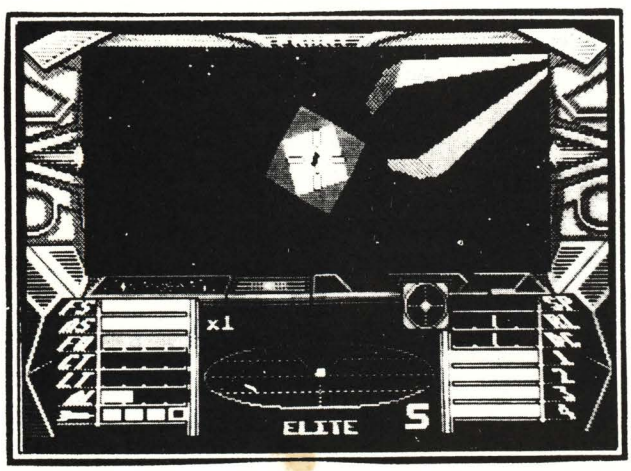
Ale víš vůbec, co to obnáší? Vesmír je plný svobodných pirátů, kteří neváhají rozstřílet tvoji loď na atomy, aby získali pár tun zboží. Nebo kočovná Thargoidská vojska, nejhorší postrach vesmíru. Nedoufej, že by se snad nad tebou smilovali! Ničí všechny cizí rakety rychle a snadno. A to stále není všechno. Musíš mít neustále přehled o aktuálních cenách zboží. Musíš přece nějaký ten megakredit vydělat! A to si piš, že to budou krvavé peníze!

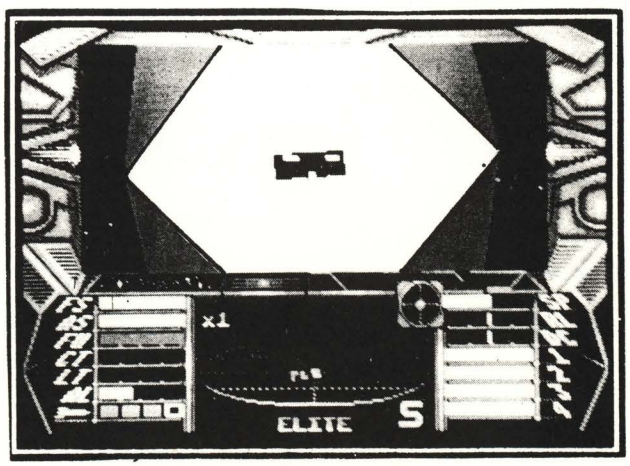
To je tedy náplní hry ELITE od firmy Firebird. Jako pilot s ohodnocením Harmless (neškodný) se musíte vypracovat na Elite (elita). Na začátku dostanete vesmírnou loď, 100 megakreditů a palivo na cestu do vzdálenosti 7 světelných let a tři samonaváděcí rakety (cena 30 megakreditů za kus). Na planetě LAVA si můžete nakoupit poprvé zboží (např. textil, jídlo, alkohol, elektroniku, zlato, otroky) a vypravit se na první vesmírnou cestu.

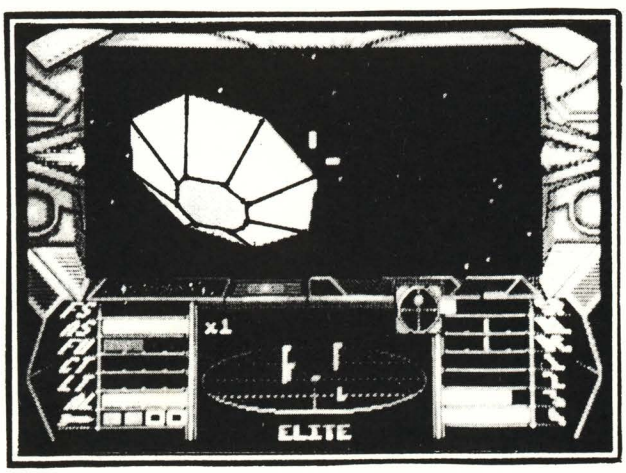
Pomocí hyperspace se přenesete do jiného planetárního systému a přistanete na orbitální stanici. Krouží kolem každé planety, navede vás k ní radar. Zde můžete své zboží prodat a nakoupit za ně jiné. Na každé planetě ještě lze dokupovat další vylepšení svého plavidlo, o svou Cobru. Ze všeho nejdříve byste si měli koupit větší nákladový prostor, přistávací computer a lepší přední laser.

Několik dobře míněných rad pro obchodníky: na planetách vyšších technických úrovní (10-15) nakupujte počítače, stroje a léky. Jsou tam levné a dá se na nich hodně vydělat. Ty vozte na planety nižších úrovní (4-8), prodejte je a nakupte za ně kůže, nezpracované rudy (uran, zlato, stříbro) nebo jídlo a textil. S nimi zalette zase na planety s vysokým technickým rozvojem. Zpočátku se vyhýbejte planetám s technickou úrovní 1-3. Okolo nich krouží nejvíce vesmírných pirátů a málokdo tam dokáže přistát. Dokud si nevybojujete alespoň nějaké vyšší ohodnocení, nekupujte nikdy otroky, narkotika a zbraně. I když se na tomto zboží dá nejrychleji vydělat, stáváte se nebezpečnými obchodníky i pro místní správu jednotlivých planet. Při přistávacím manévru se na vás mohou vyrojit desítky vesmírných policajtů !!!

A poslední rada: nikdy neútočte na lodě, které si vás nevšímají. Jsou to koráby ostatních obchodníků a většinou jsou silně ozbrojené.







Vlevo nahoře: Okolo orbitální stanice panuje "klid zbraní". Zde nemůžete střílet ani po cizích raketách, ani do stanice. Pak vás loliž stanice nepřijme.

Vpravo nahoře: Přistání na stanici je pro nováčka ten nejtěžší manévr. Loď musí být přesně naložena v ose otvoru, jinak je zkáza lodi neodvratná.

Vpravo: Pozor, Thargoid! Nejnebezpečnější bojová loď ve vesmíru. To je souboj opravdu na ostří nože. Laserové dělo se přehřívá a Vaše samonaváděcí rakety loď snadno odráží automatickou obranou.

A ST ZX 64

Elite

Firebird 1989

Excalibur 1/91 76 %

1 *idea*	**2** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **1**

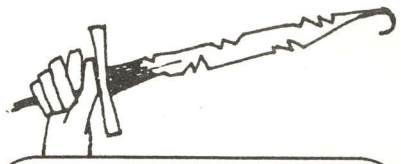
SPECIALITY: *Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent navíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.*

Hra Elite existuje jak na osmi, tak na šestnácti bitových počítačích ve výborných verzích. Na menších počítačích vás zejména zaujme prostorová simulace boje. Na počítačích s větší pamětí je nejen dokonale propracovaná vektorová trojrozměrná grafika za letu, ale i strategická část - obchodování a výběr dráhy letu. Je to ta správná hra pro ty, kteří mají rádi simulátory a trochu logického uvažování.

L.L.G.

PS: Elite hraji již 26 hodin čistého času a stále jsem jen pouhý Dangerous (nebezpečný). Ještě se musím stát Deadly (smrtící) a až potom budu Elite, ach jo...

TWIN WORLD



Twin World

Blue Byte/UBI Soft, 19889

Excalibur 1/91 57 %

3 *idea*	**2** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **3**

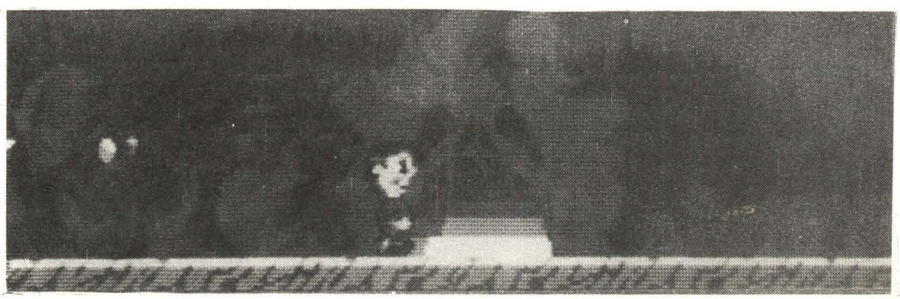
Gaspárie byla mírumilovná a prosperující země, dokud ji obývala rodina Carikesů. Byli to kouzelníci a pomocí své magie zušlechťovali celé království. Vše bylo v pořádku až do doby, než se přistěhoval zlý čaroděj Maldur a zahubil celou rodinu. Čaroděj sebral rodinný magický amulet, rozbil ho na 23 částí a rozházel ho po celé Gaspárii. Z nebohé rodiny Carikesů se zachránilo pouze jedno malé dítě. To musí části amuletu posbírat a složit - jedině tak se rodina ujme své bývalé moci. A kdo by si nepřál, aby zvítězilo dobro nad zlem? Takže se ujmi posledního z Carikesů, malého Ulopa, projdi s ním celou zemi a překonej všechny léčky nastražené čarodějem Maldurem.

Tak to je základní syžet dobrodružného příběhu z francouzské programátorské dílny Blue Byte, která mimo jiné vytvořila i úspěšnou hru Super Mario Bros. Naším úkolem je projít dvaceti třemi lehčími i těžšími kraji Gaspárie. Pokaždé musíme najít a sebrat jeden díl amuletu. Abychom se pak v putování dostali dále, zbývá nám ještě najít hlavní východ,dveře, kterými se dostaneme do další části země. Ostatní menší vstupy a vchody propojují krajinu s různými jeskyněmi, ve kterých se skrývá kromě nebezpečí všeho druhu i mnoho užitečných věcí a pokladů.

Cesta k cíli není jednoduchá. Kouzelník Maldur nám připravil řadu léček. Jistě nám nebude do smíchu, až je budeme zdolávat. Jeho smečka příšer, které neustále poletují, skákají nebo se potápějí, nám snadno při těsném střetu sebere jeden z našich šesti životů. Na obranu máme tři druhy zbraní - kouzelné míče, které používáme jako střely. Jejich počet je omezen, ale po některých zničených monstrech zůstávají sáčky s municí. V každé čtvrté zemi se setkáme s velkou příšerou, kterou musíme zlikvidovat. Může se nám také snadno stát, že uvízneme v jeskyni, protože nebudeme mít klíč k otevření dveří.

Hlavně nezapomeňte, že Ulop musí sebrat všech 23 částí amuletu. Mnoho štěstí přeje malému Carikesovi

L.L.G.



MANIAC MANSION

Chtěli byste se stát hlavním hrdinou detektivního filmu? Máte rádi hry, při kterých se musí přemýšlet? Z okresní nemocnice se ztrácejí lidi, ze školy děti, krávy dojí rudé mléko a slepice snášejí červená vejce... tak co, líbí se vám tahle záhada? Dáte se do toho?

Opona se rozhrnuje

Asi před dvaceti lety spadl na předměstí malého a ospalého okresního města meteor. Dopadl nedaleko domu, který obýval doktor Fred se svou ženou, ošetřovatelkou Ednou.

Po nějaké době se v okolí místa, kam dopadl host z vesmíru, začaly dít podivné věci. Krávy dojily krvavé mléko, slepice snášely purpurová vejce, začala se rodit mláďata s červenými kožichy. Hesla a transparenty na domech byly stále rudější (ach ne, to sem už nepatří, to je vzpomínka na jiný horor). Ke všemu se ještě z okresní nemocnice začali ztrácet pacienti.

Již před tím přestali dr. Fred a jeho žena pracovat v nemocnici a přestěhovali se do starého viktoriánského domu na konci města. Ze sanatoria pro duševně choré tajně odnesli své ukřičené dítě, ohavného Eda. Domu se v městečku začalo říkat Maniac Mansion - Sídlo maniaků a kdo mohl, raději se mu obloukem vyhnul.

Nejčerstvější zpráva - další tajuplné zmizení. Cestou ze školy se ztratila dívka Sandy Patzová. Policie je bezradná. Kamarád Sandy, Dave Miller, si myslí, že v únosu má jistě prsty dr. Fred. Když však přijde přesvědčovat strážníky na policejní stanici, aby provedli prohlídku tajemného domu, setká se jen s posměchem.

Přeberte roli Daveho Millera a pokuste se zachránit Sandy. Vstupte do Sídla maniaků a vypátrejte jeho tajemství! Nebojte se, vaši spolužáci vás nenechají v bryndě. Na tu nebezpečnou výpravu si ze šesti kamarádů můžete vybrat dva.

Kdo vám bude pomáhat? Syd - nadějný skladatel a hudebník nové vlny. Michael - fotograf ze školních novin, vítěz mnoha fotografických soutěží. Wendy - seriozně se tvářící mladá spisovatelka. Bernard - sportovec, velký křikloun a chvástal, president školního sportovního klubu. Razor - vedoucí zpěvačka punkové kapely. Jeff - plážový povaleč, který myslí jen na to, kde si dobře zasurfovat.

To je stručná charakteristika přátel, kteří vám budou ochotni celou hru pomáhat. Nevybírejte si své partnery bezhlavě, úvodní volba je strašně důležitá. Každá postava má své dobré a špatné stránky, každá ovládá něco jiného, každá má jiné nápady a ty dokážete často výhodně využít.

Různými volbami pomocníků získáváte pokaždé jinou variantu hry. Řadu hádanek, které na vás čekají, nedokážete sami zvládnout, často potřebujete radu nebo přímou pomoc od svých spolužáků.

Malé odbočení - Lucasfilm

Firma Lucasfilm vznikla začátkem osmdesátých let, v období velkého boomu počítačové zábavy. Po prvních finančních těžkostech ji nejprve pohltila firma Activision a později velký gigant herního software - U.S. Gold. Každá firma, která Lucasfilm vlastnila, byla však tak prozíravá, že ho nechávala dále "žít" a pracovat pod jeho jménem. Mezi fanoušky se totiž Lucasfilm již proslavil jednou ze svých prvních her - MANIAC MANSION.

Až dosud vytvořil Lucasfilm několik dalších her v podobném duchu jako je Maniac Mansion. Dalším výtvorem Lucasfilmu je dobrodružství Zak McCrackena, ve kterém se neohrožený novinář Zak společně se svou přítelkyní snaží zachránit obyvatele Země od nebezpečných Martanů. Třetí hra je doopravdy podle filmu - Indiana Jones and The Last Crusade - Indiana Jones a poslední křížová výprava, volné pokračování napínavých příběhů doktora archeologie. Další hrou vydanou těsně po Indym je Loom - Tkalcovský stav, nádherná grafická pohádka. Kouzelník Bobbin v ní hledá svou ztracenou rodinu. Hra Loom má nové neotřelé nápady. Postavička kouzelníka zde neplní příkazy podle sestavených vět, ale podle tónů na kouzelné holi. Poslední dvě horké novinky, Nightshift a The Secret of The Monkey Island, jsem ještě dnes, kdy píši tento článek, neměl možnost testovat.

Kromě těchto her Lucasfilm "vyrábí" i letecké simulátory a jiné hry, ale o nich snad někdy příště.

Film promítaný na počítači

Při hrách od Lucasfilmu si doopravdy připadáte jako při sledování filmu na videu. Hlavního hrdinu jenom tak trochu postrkujete od akce k akci a on sám chodí, sbírá předměty a na jiných místech je používá. Autor Maniac Mansion, R.Gilbert, využil dokonale "filmového" zpracování hry a použil v programu tzv. cutsceny.

Střih (cutscena) je ve filmu běžný, ale v počítačové hře jsem se s ním v M.M. setkal poprvé. O co jde? Hrdina na obrazovce právě někde něco kutí, v tom je náhle děj přerušen - přestřihnut a objeví se úplně jiný animační obrázek. Někde jinde, na jiném místě se ve stejném čase totiž děje něco hrozně zajímavého o co vy jako divák nesmíte přijít. Vložená sekvence se nedá ovlivnit, z hráče se na chvíli stává jen pasivní pozorovatel. Komu by se však střihy nelíbily, může je odmáčknout tlačítkem Esc.

Ale pozor! V každé "cutsceně" se dozvíte řadu důležitých věcí o dr. Fredovi a dostanete se (alespoň pohledem) na zatím nedostupná místa záhadného domu.

Jeden z nejpodařenějších střihů je hned ten první. Přesvědčí vás, že je Sandy opravdu doktorem vězněna. Sandy tvrdí, že ji přátelé jistě přijdou zachránit a že pak zničí Freda i s jeho meteorem. Na závěr se dr. Fred podívá z obrazovky přímo na vás, zasměje se a řekne: "To si ovšem myslí cna!". Tyto vložené scény vás nejenom zásobují informacemi, ale navíc jsou velmi zábavné.

První kroky s Davem

Vybrali jste si již své dva pomocníky? Stačí jen jednou kliknout na jejich obrázcích myší a stisknout Start.

Bum, právě jste viděli pád meteoru, který tohle všechno spískal...

Obraz se rozdělil na několik částí. Nahoře je jedna dialogová řádka, kde si můžete přečíst, co jednotlivé postavy právě říkají. Dále se zde objevují i hlášení hry, jako žádost o výměnu disket apod.

Protože máte k disposici vlasně tři hrdiny najednou (Daveho a dva další kamarády), můžete je samozřejmě všechny přímo ovládat. Přepínáním kláves F1, F2 a F3 se do každého dokážete rychle "převtělit". Největší část obrazovky zabírá rámeček pro animaci. Ten ukazuje výsek místnosti, kde se právě zvolený hrdina nalézá. Jeho postavička sama dojde tam, kam ukážete šipkou kurzoru a stlačíte levé tlačítko myši. Počíná si dokonce tak "inteligentně", že automaticky obejde předměty či postavy, které jí v cestě překážejí. Je-li místnost rozlehlá, pak při pohybu pozadí "roluje" vlevo nebo vpravo, dokud neprojdete dveřmi. Pak se z diskety nebo z paměti nahraje další část ohromného domu.

Pod animačním obrázkem je jedna řádka pro konstrukci příkazové věty. I to je jeden z "vynálezů" programátorů Lucasfilmu. Zatímco u podobných interaktivních her musíte celou větu vypsat na klávesnici (např. u her Sierra On-Line), u Maniac Mansion stačí, když si vyberete jedno z patnácti sloves pod řádkou (najedete na něj kurzorem a stisknete levé tlačítko na myši) a přidáte k němu příslušné podstatné jméno. To si vypůjčíte buď ze seznamu předmětů, které již máte u sebe (ukážete kurzorem na název předmětu), nebo si je vyhledáte v animačním rámečku (pak stačí jen ukázat kurzorem na žádaný předmět). U některých sloves musíte použít dvě podstatná jména (např. USE KEY IN DOOR - POUŽIJ KLÍČ DO DVEŘÍ). Ve hře je přes 400 předmětů, se kterými můžete manipulovat. Spolu s patnácti slovesy tvoří dost velké množství kombinací, abyste hru dohráli asi tak po týdnu bezesných nocí.

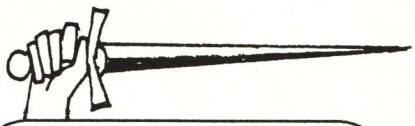
Pomoc pro maniaky

A teď něco, na co jistě všichni čekáte - nějaká ta nápověda. Ve hře je toho taková spousta, že vám nabídnu jenom hrst tipů a triků. (Komu by to snad nestačilo, ať nám zůstane věrný, v dalším čísle bude kompletní návod na M.M. a možná dojde i na volné pokračování - Zak McCrackena). Tak jenom krátce: když vejdete do místnosti, kde jste ještě nebyli, použijte příkaz WHAT IS. Postupně "prošmejděte" kurzorem celou obrazovku. Za spojením Co je (What is) se vám budou na příkazové lince ukazovat všechny názvy předmětů, se kterými můžete manipulovat. Co lze sebrat, seberte, ale ne vše můžete využít.

Každou hádanku se snažte řešit samostatně. Máte možnost používat všech tří ovládaných postav vždy na jiných místech domu, tak toho využijte. Když vám přestane svítit baterka, nezoufejte! Pomocí příkazu WHAT IS jistě najdete v tmavé místnosti vypínač nebo lampu. Pokuste se také získat náklonnost podivného Eda, bláznivého dítěte. A až se setkáte se Zeleným Hlavonožcem, nezapomeňte mu vyřídit, že jsem o hře řekl "OK".

L.L.G.

PS: Držím v ruce lednové vydání německého časopisu Power Play. Jejich tip na nejlepší dobrodružnou hru zní: The Secret Of Monkey Island, nejlepší grafika z počítačové hry: Loom - vše z dílny Lucasfilmu!



Maniac Mansion

Lucasfilm/Activision, 1986/87

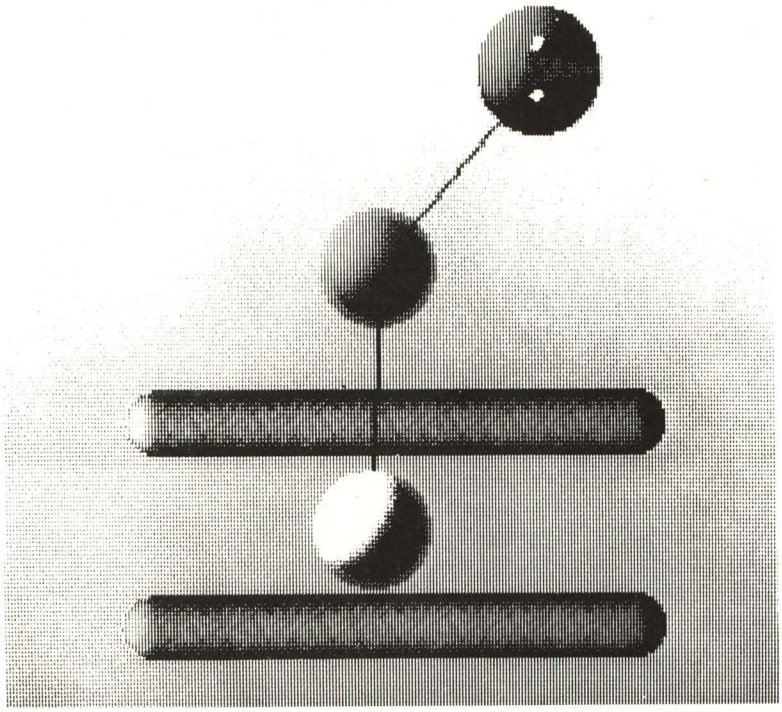
Excalibur 1/91 68 %

2 *idea*	**2** *grafika*
hudba **4**	*atmosféra* **1**

SPECIALITY: *Hra chodí pouze na počítačích s disketovou mechanikou, přihrává si ostatní místnosti z diskety do paměti. Na verzi pro Amigu se musí vytvořená příkazová řádka vždy ENTREM odklepnout.*

A ST PC 64

E-MOTION



E-Motion
U.S.Gold, 1989

Excalibur 1/91 67 %

1 *idea*	**3** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**2**

Pro všechny počítače

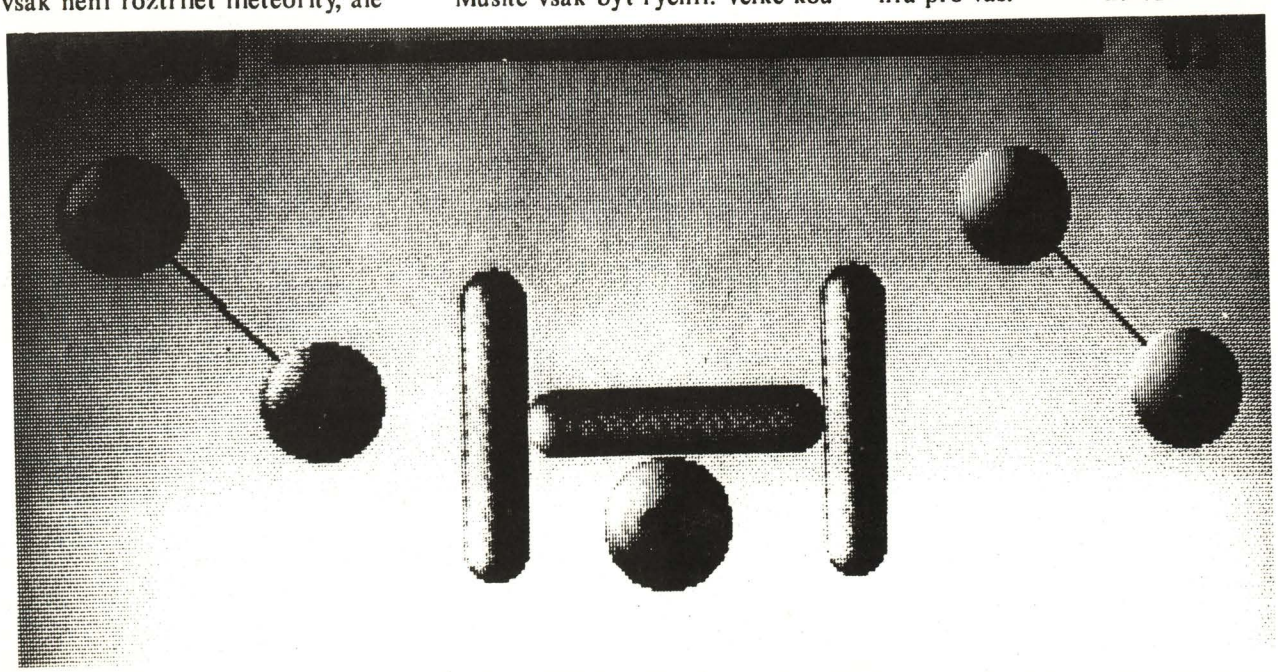
E-Motion dokazuje, že v jednoduchosti a originalitě je síla. Je to jedna z mála her od U. S. Goldu, kde se to nehemží upíry, pavouky, příšerami a jinou obtížnou havětí, nastavující nám své tělo, abychom je dobře mířenou ranou skolili. Její antimilitaristický námět je právě to, co vás mu si na E-motion na první pohled zaujmout. Patří do podobné kategorie her jako je Tetris, Klax, Atomix nebo Plotting.

O co tedy jde? Ovládáme míček (myší, joystickem či kurzorovými klávesami) a pomocí fire se dokážeme pohybovat dopředu ve směru natočení. To samo o sobě není žádnou novinkou - kdo by si alespoň jednou nezahrál hru Asteroids? To byl hit u nás v Praze na Matějské pouti v polovině osmdesátých let. Naším úkolem však není roztřílet meteority, ale posunovat koule různých barev. Když se dotknou dvě koule stejné barvy, vyruší se a zmizí. Na konci hry tedy musí zůstat na obrazovce jen náš míček.

Co se ale stane, dotknou-li se dvě koule různých barev? Vznikne třetí malá kulička. Toto "děťátko" podědí barvy svých rodičů, dojde tedy ke smísení barev. Po chvilce se z malé kuličky stane "dospělák", tedy koule schopná produkovat další malé kuličky. Budeme tedy muset vytvořit dalšího bratříčka a oba stejnobarevné sourozence pak spojit. Jinak se těch nových velkých koulí nezbavíme. Malou kouli, tedy děťátko, máme ještě možnost rychle sebrat, než z ní vyroste dospělá koule. Každé takové sebrání pidikuličky nám přidá trochu energie.

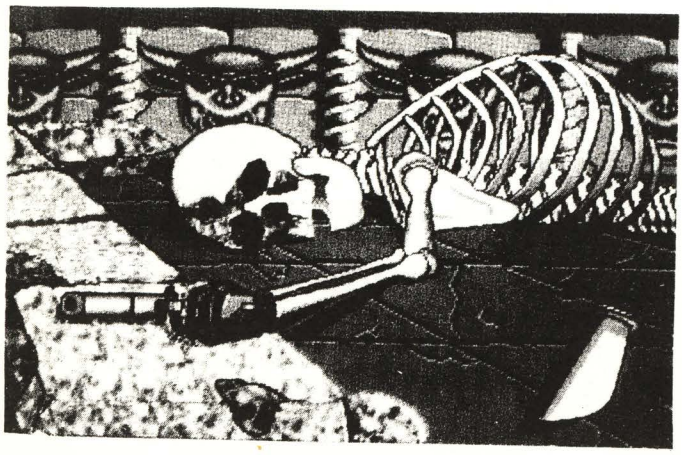
Musíte však být rychlí! Velké koule stárnou a asi po jedné minutě života prasknou. Každá detonace nám ubere hodně energie. V některých kolech jsou míčky mezi sebou propojeny elastickým provázkem. Pak se každá manipulace s jednou koulí ihned projeví pohybem druhé. Ještě horší situace nastane, když je přes celou obrazovku překážka. Můžeme vyjet míčkem z obrazovky nahoře a objevíme se dole, ale nepochybně nám to splnění úkolu ztíží. Každé páté kolo je prémiové a kdo má zájem, může si tu nabrat nějakou energii nebo život navíc.

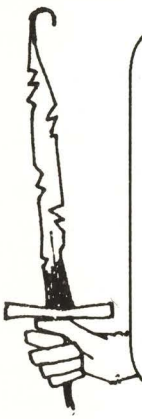
Hra má velmi jednoduchou, ale promyšlenou grafiku. Zaujme především plynulostí barev a hlavně pozadím. Nasamplované zvukové efekty jsou na těch pravých místech. Nejsteli barvoslepí je E-Motion ta pravá hra pro vás! L.L.G.



Dvě na pohled stejné, ale kvalitou rozdílné

THE GOLD OF THE AZTECS





Gold of Aztecs
U.S.Gold, 1990

Excalibur 1/91 38 %

4 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**5**

A
ST

Víte, kde se skrývá zlato Aztéků?

Veterán z vietnamské války Bret Conrad koupil v přístavu od starého námořníka zašlou mapu. Byl to plánek kousku pralesa kdesi v Mexiku, který naznačoval cestu do nitra jeskyně. V ní se, alespoň podle námořníka, má skrývat bájný aztécký poklad.

Bret si nikdy nepotrpěl na přílišné otálení. Sebral doma ze skříně starou khaki uniformu, velký nůž a armádní pistoli. Z druhé skříně si vzal letadlo, maminka mu na cestu svázala raneček buchet pro pocestné a vyrazil.

Tak nějak by mohlo začínat story nové hry od U.S. Goldu Zlato Aztéků. Na začátku hry je reklama na U.S. Gold, která se nedá přerušit a musíte ji vždy přetrpět. Pak se objeví obrázek aztécké svatyně a k tomu začne hrát tajemná hudba. Kdo si myslí, že hra bude stejně dobrá jako úvod, ten se ovšem velmi mýlí. Je to bezduchá tuctová arcade hra, i když s dobrou grafikou. Ovládat postavu je velice těžké, musíte také rychle přepínat (mezerníkem) mezi sebou jednotlivé zbraně. Těch pár hlavolamů, které vás po cestě čekají, zvládnete se zavřenýma očima, levou rukou a rozvrklaným joystickem, pokud se k nim ovšem dostanete. Hned od počátku Vám totiž hrozí smrt na každém kroku a při sebemenším pohybu.

I když v názvu hry a firmy se to zlatem jen blýská, na otázku na začátku článku můžu odpovědět: V této hře rozhodně ne!

TUSKER

Na dovolenou do Afriky s Tuskerem.

V podobném duchu jako Zlato Aztéků se nese i Tusker, hra firmy System 3. Chodíte s postavou po Africe, sem tam seberete nějaký předmět, abyste ho na správném místě a ve správnou chvíli použili. Po cestě musíte bojovat s nepřáteli, kterých není opravdu málo. Krokodýlové, beduini, písečné bouře a velcí štíři vám hledání legendárního hřbitova obrovských slonů určitě ztíží. Trochu jsem se sice podivoval, když na mě z nitra černé Afriky vyběhli zombiové a dinosauři, no ale budiž, je to jen hra.

Tusker je nesrovnatelně lepší než Aztéci, je mnohem hratelnější a rozhodně déle u něj vydržíte. Patří mezi tu skupinu her, které byly nejprve vytvořeny pro osmibity (C64) a pak teprve překonvertovány na 16-bity.

A že by System 3 byl lepší než U.S.Gold? Žádné strachy, i oni si uřízli pořádnou ostudu šestnáctibitovou konverzí jinak dobré hry "Last Ninja II". Ta je snad na Amize horší než Gold of the Aztecs! Doufejme, že Last Ninja III snad dopadne lépe.

Tusker
System 3, 1989/90

Excalibur 1/91 61 %

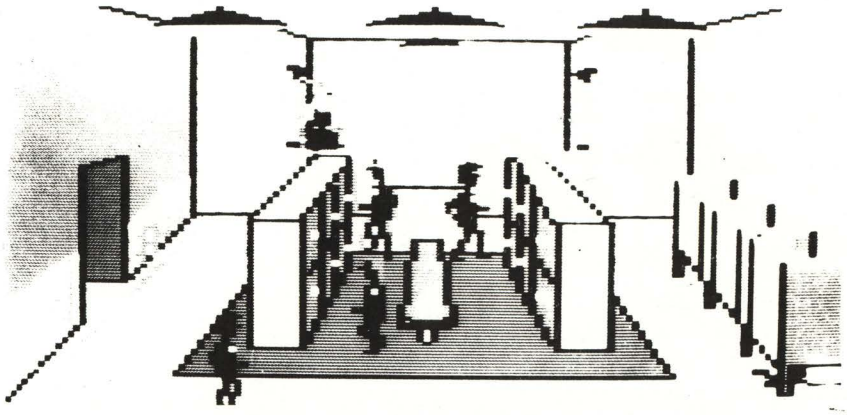
3 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
2	**3**

Pro všechny počítače

POLICE QUEST

In Pursuit of the Death Angel

V nultém čísle Excaliburu (PCM Special'90) jste si možná přečetli recenzi na Space Quest I. Pro všechny, kteří mají rádi logické myšlení a hry od Sierry On-Line, uveřejňujeme další klasiku - Policejní pátrání.



Práce policisty určitě začíná v šatně. Osprchovat se, převléknout a vzhůru do akce. Klerá je ale ta vaše skříňka?

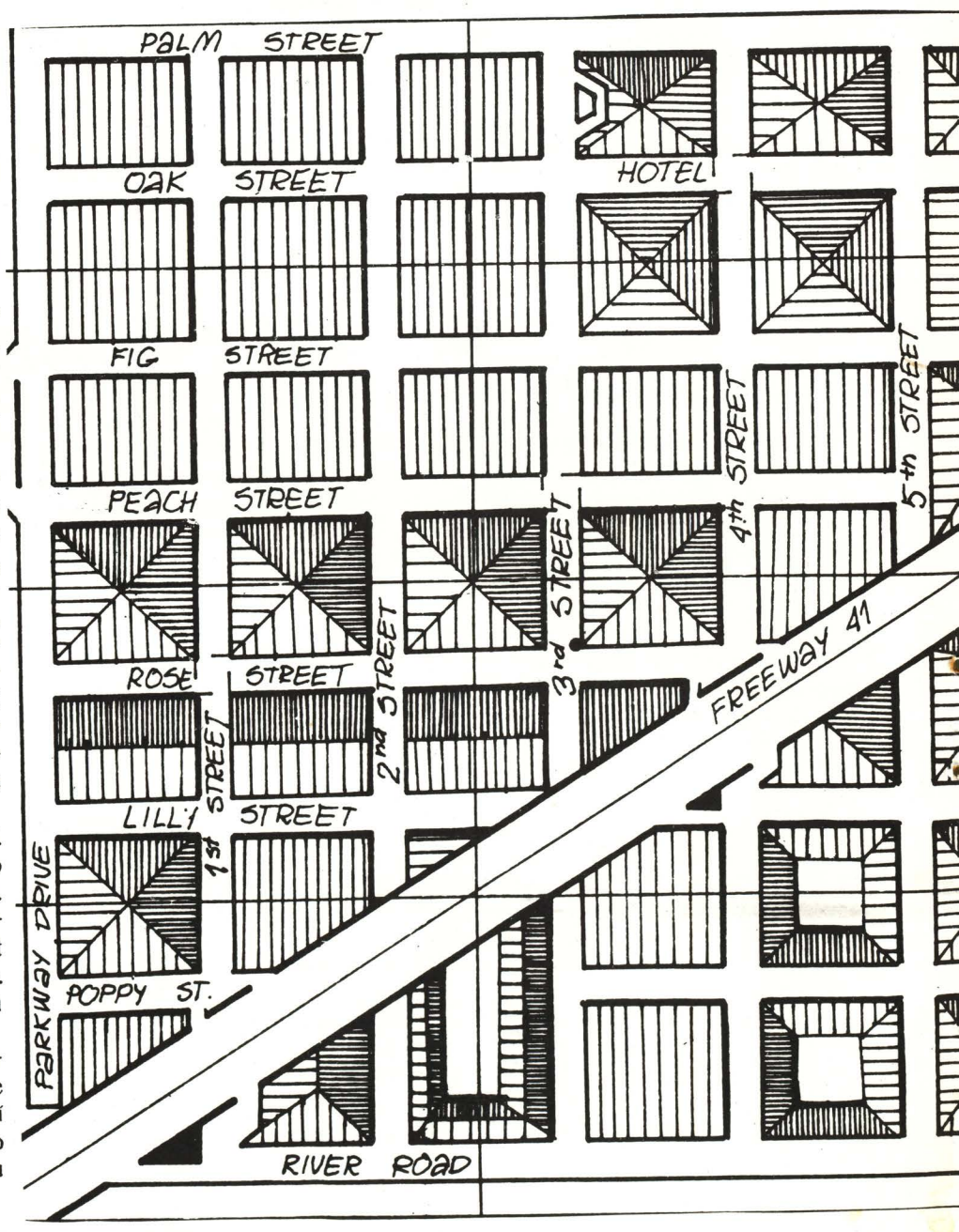
Už na krabici ke hře Sierra radí "Zapomeňte na ty bezduché policajty v televizních seriálech". Opravdu, všední den policisty se nesestává jenom z honiček, přestřelek a dopadení, jak se to nejen televize v Americe snaží prostým občanům namluvit. Je to hlavně práce v kanceláři, porady, statistika, sem tam nějaká ta pokutička. Aby Sierra mohla práci policisty přiblížit co nejvěrněji, vzala si na pomoc Jima Wallse, který má odsloužено patnáct let u americké policie.

O co v Police Quest jde? Hlavně o zábavu spojenou s logickým uvažováním, jak už to u her typu adventure (příběhy) bývá. Jste obyčejným policajtem v ospalém a klidném americkém městečku Lutton. Od jisté doby v něm začne silně bujet zločinnost. Vinu na tom nese Death Angel (Anděl smrti), nebezpečný šéf gangu. Na jeho konto lze připsat řadu obětí drog, loupežná přepadení i vraždy.

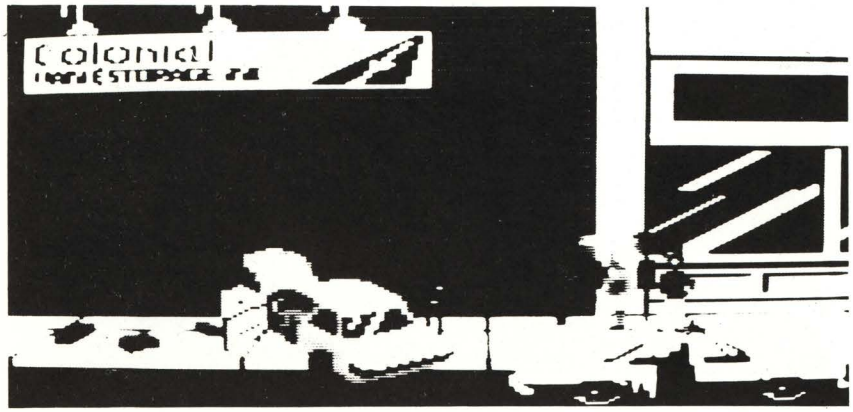
Se svým policejním vozem patrolujete po ulicích Luttonu a snažíte se dostat na stopu gangu. Orientaci po městě vám jistě usnadní plán města, který přetiskujeme. Při rutinních jízdách dochází sem tam k honičkám, které se často neobejdou bez bouraček. Vaše policejní auto má tři rychlostní stupně, rychlost vozu se musí volit s ohledem na naléhavost případu. Neboť i policista, který bezdůvodně překročí povolenou rychlost, může být za to potrestán.

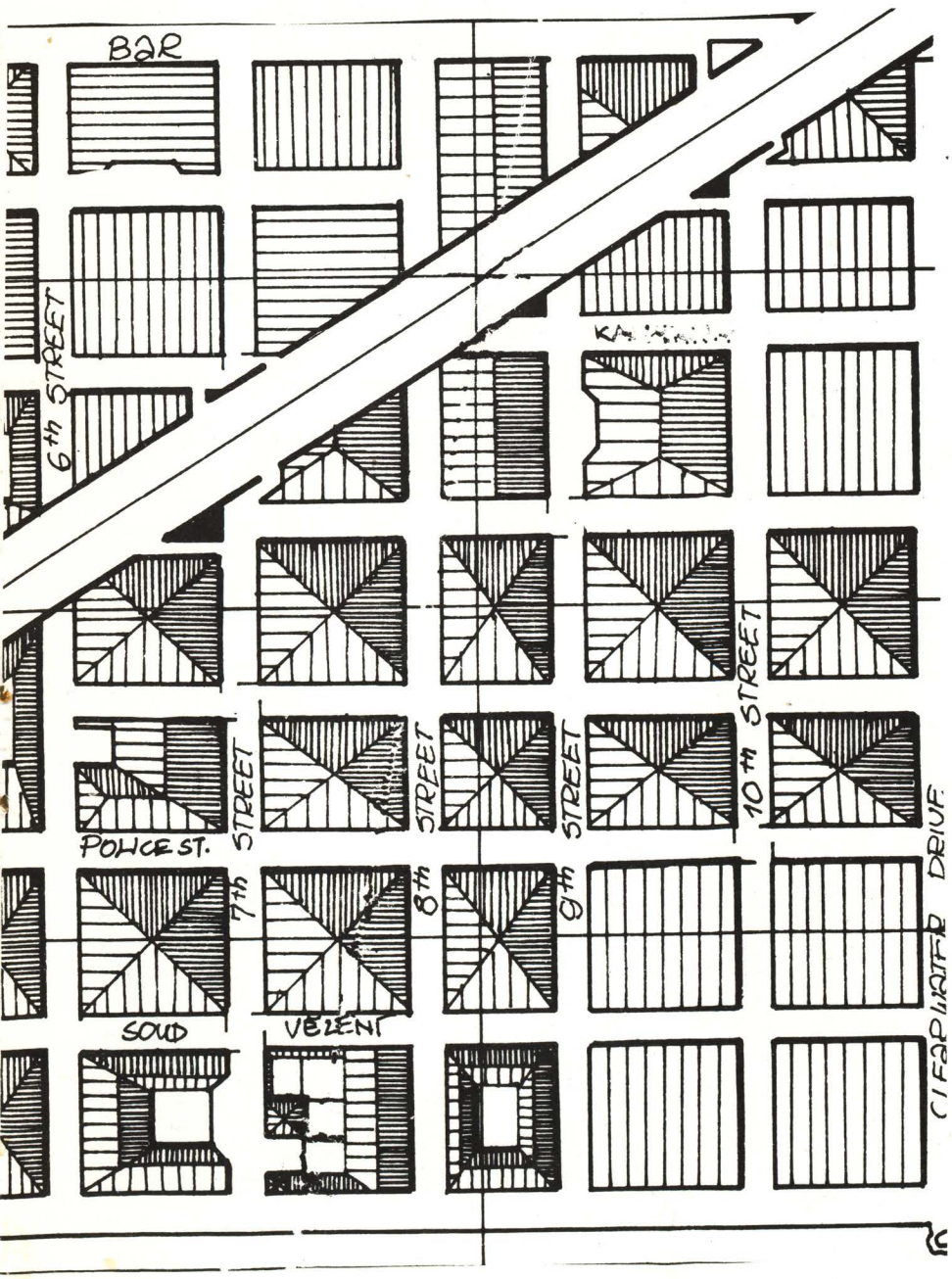
I v použití zbraně buďte opatrní. Lehkovážným pistolníkům se snadno může stát, že skončí před soudem. Dodržujte pravidla a služební postupy! Nelze přece bezdůvodně poranit nebo dokonce zastřelit nevinného. Všechny vaše neuvážené kroky budou mít jen jeden účinek, konec hry!

Pro ty z vás, kteří zvádnou veškeré nástrahy všedního dne poldy, je připraveno strhující finále. Pomocí přestrojení vniknete až do samého doupěte gangu Anděla smrti, hotelu Delphoria.



Havárie. Auto je "napresované" ve zdi. Uvnitř je mrtvý řidič. Okolo přihlíží dav čumilů, kdyby mi alespoň někdo pomohl! Je to opravdu jen obyčejná autonehoda?





Police Quest

Sierra On-Line, 1988

Excalibur 1/91 64 %

A ST PC

1 *idea*	3 *grafika*
hudba 4	*atmosféra* 2

Jistě mnozí z vás uvítají několik tipů do hry, než přineseme kompletní popis hry.

- Nejprve se musíš dostavit na odpolední briefing, kde se dozvíš další pokyny.
- Před jízdou jako správný řidič zkontroluj svoje auto. Až budeš vystupovat, nezapomeň za sebou zavřít, i v Americe se krade.
- Na křižovatkách jezdi jen na zelenou, pokud ovšem nejedeš rychlosti F10.
- Silniční pirátce bez milosti napař pokutu, nenech se unést hloubkou jejích černých očí.
- Hipíky z baru vystrnadíš tak, že je slušně poprosíš, jestli by si dali motorky někam jinam. Až dojde k bitce, použij obušek.
- Opilcovi dej nejprve dýchnout, pak teprve ho můžeš odvést do vězení.
- Pozor na muže v Cadillaku, počkej raději na posilu.

Tak to by zatím stačilo, přece vám nevyslepičím hned všechno. Ti z vás, kteří ovládají dobře angličtinu, se určitě pobaví zvláštním druhem humoru, kterým programátoři hru okořenili.

Já osobně jsem se nechal přemluvit a té slečně, která tak rychle jezdila po městě, jsem pokutu nedal. Pěkně jsme si popovídali a po polibku mně pošeptala svoje číslo. Dokonce jsem za to dostal jeden bodík. Pak jsem jí hned jel zavolat. Já hlupák. To bylo číslo na mého šéfa, a ještě ke všemu to vzala jeho žena!

Ve hře jsou zajímavé komentáře a dialogy, nad kterými se musíme pousmát a hru osvěžují. Tak se z vážného pátrání občas stává i osvěžující zábava.

Pomocí krátkých anglických vět hráč komunikuje s hrdinou. Každou obrazovku musíme orlím zrakem prohledat a na všechno se zeptat, nic nám pak nemůže utéct. Grafika, animace a zvuk je ve stejném stylu, jako byl u Space Quest, strohý, ale vyhovující. U Amigy a Atari se jedná o pouhou konverzi z PC. Nezoufejte však, Police Quest II se už dělal pro každý z počítačů zvlášť.

MILLENNIUM 2.2

Electronic Arts v předminulém roce uvedly na trh nenápadnou, ale svým obsahem nadprůměrnou strategickou hru Millennium 2.2. Program a grafiku naprogramoval I.Bird, hudbu a FX zvuky ostřílený D.Whittaker (viz Sentinel v nultém č. Excal.). Firma E.A. neudělala hře moc velkou reklamu, a tak se na ni na nasyceném západním trhu rychle zapomnělo. I když Millennium patří mezi hry, které za tři večery dohrajete a už se k ní asi nikdy nevrátíte, určitě stojí za to, abychom jí věnovali více místa.

Na začátku ...

Země je zničena atomovou válkou. Všechen život na Zemi byl zahuben, a tak se stala nejnepříznivějším místem v celé sluneční soustavě. Zachránily se pouze dvě výzkumné vesmírné stanice, jedna na Měsíci, druhá na Marsu.

Do hry vstoupíme v roce 2200. Stáváme se hlavním velitelem na měsíční stanici. Naše situace z počátku není moc růžová. Disponujeme jedním obytným modulem, ve kterém se tísní 100 lidí a sluneční elektrárnou s výkonem 10kW. Stroje jsou připraveny k těžbě, ale bez proudu nečinně stojí. Naše pozice se ještě více ztíží, protože nám konkurenční stanice na Marsu vyhlásí válku.

Máme před sebou jeden velký cíl, znovu osídlit matičku Zemi. Všechno naše snažení musíme podřídit této ideji.

Hlavní měsíční stanice

Měsíční základna se skládá ze sedmi více či méně na sobě závislých částí. Její obrázek je na této stránce. Je vaším "hlavním stanem", odtud budete řídit všechny kolonizační práce.

Obytná část - je sestavena z obytných modulů. Těch může být max. šest. Na začátku hry je jeden modul již postaven a plně obydlen, kapacita modulu je 100 lidí.

Výroba - na blikající tabulce si můžeme vybrat jeden z již vynalezených předmětů a zahájit jeho výrobu. Výroba trvá podle náročnosti rozdílnou dobu. Jednoduché sluneční generátory jsou hotovy za tři dny, složitý S.I.O.S. (kolonizační koráb) se vyrábí přes měsíc. Jestliže se výroba předmětu nespustí, máme buď málo energie, nebo nedostatek potřebných surovin.

Obrana - tato sekce se stará o obranu celé stanice. Proti marťanským nájezdníkům se používá dvou druhů zbraní: automatických samonaváděcích družic nebo bojových letounů. Zatímco družice dokáže sama zničit najednou až osm nepřáteských bombarderů, bojový letoun se ovládá manuálně joystickem a zničíme každým vzlétnutím pouze jednu cizí loď. Jak družice, tak letouny lze vypouštět jen po vyhlášení poplachu.

Těžba - tato část stanice těží suroviny. Ovládá se pomocí ikon On a Off. K zahájení těžby je potřebný příkon minimálně 30kW. Čísla v prvním sloupci nás informují o zásobě vytěžených surovin, ve druhém sloupci je objem těžby jednotlivých surovin za den.

Výzkumy - sekce se stará o objevování nových vynálezů nebo o průzkum jednotlivých planet. Na zadních kartotékových lístcích si zvolíme předmět našeho bádání.

První položka v kartotéce jsou planety. Jakmile přistaneme sondou na dosud neznámé planetě nebo měsíci, musíme vesmírné těleso nechat prozkoumat. Vědci nám asi za pět dní oznámí výsledky své práce. Každá planeta nemusí být pro kolonizaci vhodná!

Další položka databanky jsou kosmické dopravní prostředky. Na začátku hry již máme vynalezenu sondu - Probe.

Třetí položka jsou zbraně. Popsali jsme si je v odstavci věnovaném obraně. Další kolonkou jsou sluneční generátory. Je jich deset a jsou označeny římskými čísly. Čím vyšší číslo, tím vyšší výkon. Poslední položkou v kartotéce jsou vynálezy předmětů, jako jsou např. bunkr nebo obytný modul.

Elektrárna - sluneční elektrárna se stará o výrobu energie pro celou stanici. Na obr. je zapojen generátor Solagen 10 a jede na plný výkon, všech osm konektorů je v provozu.

Startovací rampa - každá vyrobená sonda nebo raketa je hned po dokončení přemístěna na startovací rampu. Má osm volných míst, to v praxi znamená, že v jednom okamžiku může startovat a přistávat jen osm raket.

Ovládání hry

Celou hru ovládáme myší, joystick použijeme jen při simulaci kosmického boje s Marťany. Na základní obrazovce hry je nahoře deset hlavních ikon, kterými řídíme chod celé měsíční stanice. Odleva jsou ikony seřazeny takto:

Hlavní měsíční stanice - viz výše.

Kolonie - ikona začne být funkční až po osídlení první planety. Ovládání kolonie na planetách je podobné, jako ovládání měsíční stanice, jen s tím rozdílem, že kolonie nic neprodukuje a nevynalézá.

Katalog letů - pod ikonou se skrývá soupiska všech kosmických letů, které jsme uskutečnili. Pod jednotlivými jmény vesmírných lodí se nalézají informace o zbývající délce jejich cesty či o místě přistání. Jestliže loď doletí ke svému cíli, budeme o tom ihned informováni ve zprávách.

Informace o planetách - databanka všech dostupných údajů o každé planetě či měsíci.

Poslední zprávy - během hry nás počítač automaticky informuje o důležitých událostech (dokončení výrobku, ukončení výzkumu, objevení nálezu, útoku Marťanů). Pro naši kontrolu si můžeme několik posledních zpráv vyvolat právě touto ikonou.

Operace s diskem - příkazy k nahrávání pozic. Kdykoliv během hry si dokážeme uložit aktuální stav hry na disk. Nezapomeňte si před prvním ukládáním dat naformátovat novou disketu!

Informace - po vyvolání této ikony se dozvíme tato data: celkový počet Měsíčňanů a obyvatel v ostatních koloniích, počet kolonií a procento naší úspěšnosti ve hře.

Pohledy na sluneční soustavu - touto ikonou získáme přehled o poloze všech planet sluneční soustavy. Chceme-li se dozvědět něco více např. o Jupiterových měsících, najedeme kurzorem na planetu Jupiter a stiskneme LTM. Objeví se pouze planeta a její soustava měsíců. Posunutí času o jednu hodinu - posuneme vesmírný čas o jednu hodinu dopředu. Ikonu používáme zejména při přistávacích manévrech lodí, protože sestup na planetu trvá 45 minut mimoherního času. Posunutí času o jeden den - vesmírný čas posuneme o celý den. Držíme-li LTM bude čas plynout velmi rychle. Tak to je asi to nejdůležitější, co je potřeba k úspěšnému rozehrání této kosmické partie. Další tipy k Millenniu přineseme v druhém čísle Excaliburu.

-šaku-

3 krát pro každého - tři minitesty

BARBARIAN

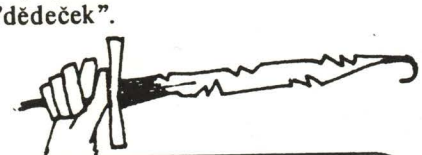
Málokdo si v našich kinech nechal ujít příběh o Conanovi - Conan barbar. Podle tohoto filmu vzniklo několik her o tomto krvavém bojovníkovi. První firma, kterou námět silného válečníka zaujal, byla angická Palace Software. Na trh uvedla i Barbariana II a připravuje se třetí díl.

Barbarian je klasickou bojovou hrou. Proti svému protivníkovi bojujete jednoručním mečem. Nemusíte používat pouze meč, v tomto zápase na život a na smrt je dovoleno opravdu všechno. Kopanec do rozkroku je stejně účinný jako "hlavička", úder čelem na kořen protivníkova nosu. Ovšem nejúčinnější je sek mečem s otočkou. Určitě se vám nepodaří pokaždé, ale když se povede, protivníkova hlava opustí své obvyklé místo.

Na osmibitových počítačích je hra rozdělena na dvě samostatné části, jedna pro souboj dvou hráčů, druhá pro boj hráče proti počítači. A až se probojujete přes desítku bojovníků, čeká vás sám velký černokněžník Drax. Proti němu musíte použít naprosto jinou techniku boje.

U šestnáctibitové verze zaujmou hlavně skvěle zvládnuté zvukové efekty, ryk boje, cinkot mečů či výtězný výkřik.

Můžu potvrdit, že lepší boj s mečem jsem na počítači ještě neviděl, a to je prosím Barbarian dnes už hra - "dědeček".



Barbarian
Palace Software, 1986

Excalibur 1/91 58 %

2 *idea*	3 *grafika*
hudba 3	*atmosféra* 3

DEFLEKTOR

Deflektor je jednou z dobrých her C.Panaye, elitního programátora firmy Vortex. Panay je autorem tak výtečných "osmibitových" her, jako je např. Alien Highway, Highway Escounter nebo Evolution, o kterých určitě budeme ještě také psát.

I když Deflektor není tak graficky propracovaný jako jiné hry Vortexu, zaujal mě na něm hlavně nápad. Na hrací ploše o velikosti jedné obrazovky je umístěn robot, který vypouští paprsek. Paprskem musíme zlikvidovat několik kuliček a pak ho propojit s druhým robotem. Paprsek můžeme odrážet natáčením zrcadel a tak s ním dosáhneme na všechna potřebná místa na obrazovce. Jen si musíme dávat pozor, aby se paprsek nevracel zpět do robota. Robotu hrozí overflow - přeplnění a zničení. Stejně ničivý účinek má dopad paprsku na výbušnou minu.

Určitě vás hra nenadchne ani grafikou ani zvukem, rozhodně ale ten nápad s fyzikálními zákony optiky má rozhodně něco do sebe.

Deflektor
Vortex/Gremlin, 1987

Excalibur 1/91 52 %

2 *idea*	4 *grafika*
hudba 3	*atmosféra* 2

OPERATION WOLF

Operation Wolf se pro své orginální pojetí stal jednou z her roku 1988. Byl "vynalezen" další typ hry. Mnoho dalších novějších her podobného typu méně či více úspěšně O.W. již jenom kopíruje.

Oproti normální "střílečce", kterou bych nazval "paňák proti všem ostatním" vidíme okolní svět očima hlavního hrdiny a nejdůležitějším bodem je zaměřovací kříž zbraně. Hra se odehrává jakoby v trojrozměrném prostoru. Vaším úkolem je zničit téměř vše, co se pohybuje. Na Západě dosáhl O.W. takové obliby, že se k němu prodává speciální joystick, tzv. gunstick, maketa zbraně s optickým senzorem. Pak hra opravdu dostane tu správnou šťávu.

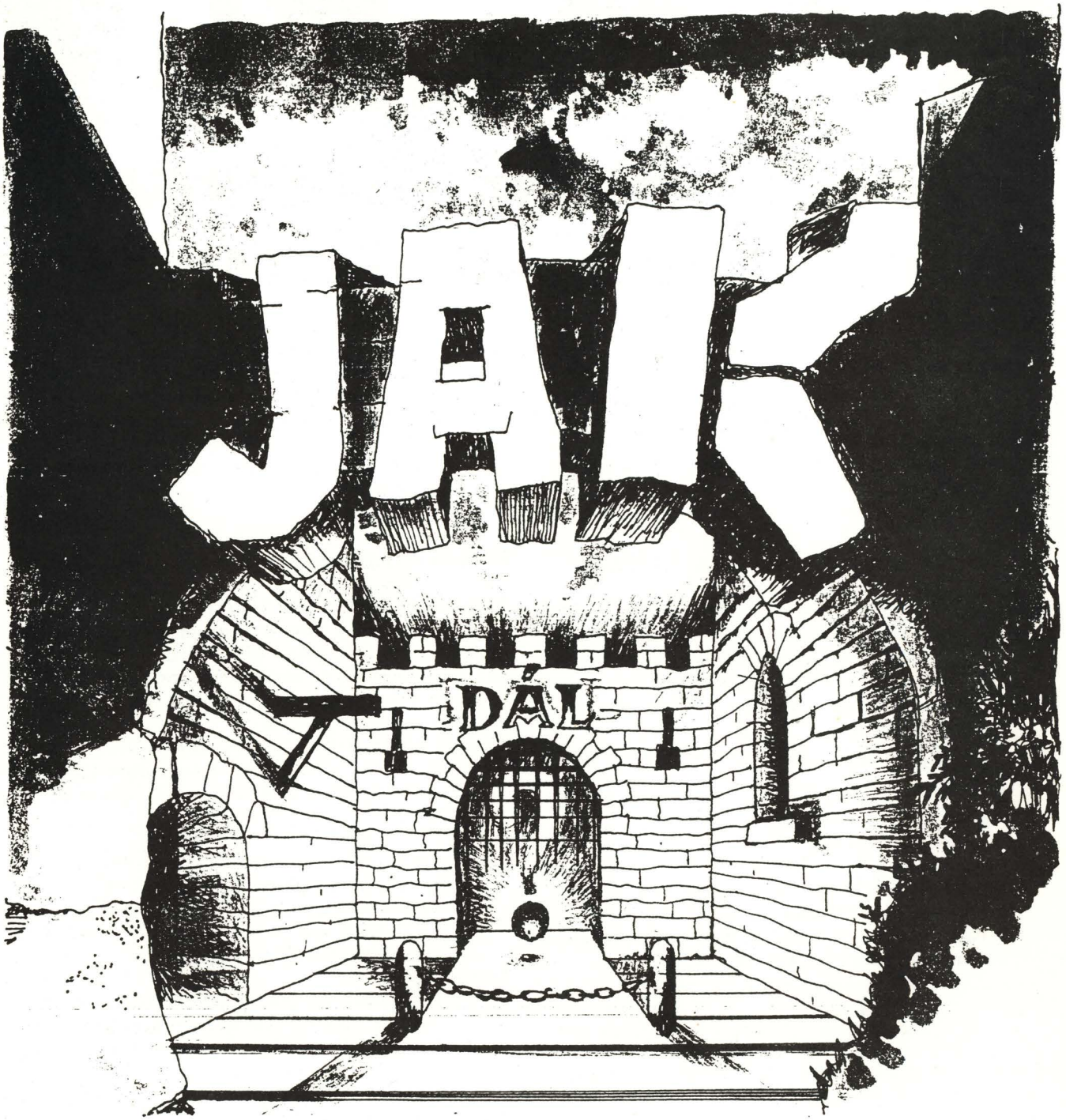
Cílem hry je projít šesti střeženými sektory a osvobodit několik zajatců. K likvidaci nepřátelských strážců používáme jak samopal, tak i ruční granáty. Střeliva je omezený počet, proto nepřátele "kropte" s rozvahou. Na obrněný transportér je účinnější granát než zásobník samopalu!

Jen lituji nás s šestnáctibitovým počítačem, kteří vládneme tím magickým zařízením zvaným myš. Po několika hodinách hraní Operace Vlk můžeme myší tlačítka nechat myškám na hraní. Nejsou-li již v domě žádní hlodavci, naložte si nemocnou myš do octa!!!

Operation Wolf
Ocean, 1987-88

Excalibur 1/91 62 %

2 *idea*	3 *grafika*
hudba 3	*atmosféra* 2



Jak dál?

Plánky, návody, tipy a triky

A
ST
PC

Za návod děkujeme Tomášovi O. z Nymburka. Nechcete nám zaslat podobný?

Stíhač budoucnosti - RETALIATOR

Pro všechny, kdo nevědí, jaké jsou cíle jednotlivých akcí.

Akce se dělí na čtyři velké okruhy: deset základních učebních úkolů v Arizoně, mise v Pacifiku, na Středním východě a v Evropě. Každá z "ostrých" akcí se dělí na několik předpokládaných válečných událostí a ty na jednotlivé mise. Nepouštějte se do bojových akcí, pokud nezvládnete cvičné lety v Arizoně.

Cvičné akce na střelnici v Arizoně

Akce 1: Zasáhněte dva plátěné cíle v sektoru 7B.
Akce 2: Konvoj ustupujících nákladních vozů se pohybuje podél východo-západní silnice. Zničte všechny nákladní vozy v sektoru 8A-8H.
Akce 3: Zasáhněte nákladní vlaky na železniční trati v sektoru A3.
Akce 4: Zničte SAM pozorovatelnu a její radar v sektoru 5D.
Akce 5: Zasáhněte maketu mostu na Yusconské střelnici a vyhněte se elektronickým simulátorům SAM umístěných v oblasti 8E
Akce 6: Napadněte stíhače simulující Migy 29B Fulcrum, které se nacházejí ve vaší bezprostřední blízkosti. Nejméně dva musíte zničit.
Akce 7: Napadněte formaci maket tanků, které překračují planinu Nevady v sektoru 3A.
Akce 8: Zničte průmyslový komplex v sektoru 1C.
Akce 9: Zničte leteckou základnu v sektoru 4C a její hlavní rozjezdovou dráhu. Na této základně jsou drobné makety stíhačů.
Akce 10:Zničte hlavní stan nepřítele. Vyhněte se komplexní síti samonaváděcích raket SAM, umístěných v sektoru 1E. To je ta nejtěžší akce na Severoamerické zkušební střelnici.

Poznámka: Jestliže zničíte jiný cíl, než máte určen, nebo jakýkoliv jiný civilní objekt, můžete se dostat před vojenský soud!

Akce v Pacifiku (Pacific Missions)

Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

Akce 1:"SCRAMBLE - ROZBÍJEČKA"
Dva vzdušní banditi jsou zjištěni v sektoru 4D. Přibližují se k Vaší ostrovní základně. Napadnout a zničit!
Akce 2:"FIREBOLT - OHNIVÝ SVORNÍK"
Nepřítel napadl ze vzduhu rafinerii ropy na ostrově Vejan (sektor 8D). Odražte nepřítele a sestřelte nejméně tři stíhače.
Akce 3:"DROP-IN - NÁVŠTĚVA"
Nepřátelská bitevní loď byla objevena v sektoru 4G. Proveďte překvapivý útok střelami MRASH, vyhněte se radarové síti a zničte bitevní loď.
Akce 4:"PLUNGE - VSTUP DO HRY"
Zásáhněte nepřátelskou zásobárnu ropy na ostrově Zahiti.

Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

Akce 1:"SPLASH - SPLÁCHNUTÍ"
Nepřátelské loďstvo začalo obojživelný útok na ostrov Troy (sektor 8E). Nejméně deset plavidel se již vylodilo na Severním pobřeží. Jsou doprovázena letkou Fulcrumů. Musíte zničit vylodovací plavidla.
Akce 2:"WARM-UP - ZAHŘÍVACÍ KOLO"
Rozvědka hlásí, že se dvě nepřátelské fregaty blíží z jihu do sektoru 3B, aby posílili loďstvo Rudé armády. Vřele je přivítejte!
Akce 3:"DEEP HEAT - PĚKNÉ HORKO"
Mateřská letadlová loď Leonid Brežněv se vzdálila od hlavního loďstva, aby mohla vypustit dalekonosná letadla. Blíží se k Šalamounovým ostrovům a nyní jsou v sektoru 4B. Zaútočte na nepřátelská letadla a zničte je.
Akce 4:"BETA-1"
Gigantický nepřátelský tanker Jazov musí být vyřazen překvapivým úderem Retaliatoru v sektoru 4G. Vzdušné krytí tankeru zajišťují Migy.

Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

Akce 1:"REVENGE - ODPLATA"
Bitevní loď New Jersey se vrhla do bitvy. Byla napadena dvěma rudými křižníky Kresta 2 a Admiral Zozuljev. Zajistěte vzdušné krytí lodi proti útočícím Migům a zaútočte na křižníky v sektoru 7H.
Akce 2:"ARC - OBLOUK"
Nepřítel konečně zahájil rozvinutý útok na Šalamounovy ostrovy s více než deseti loďmi na jihu. Naprosto odřízl jižní pobřeží. Rozbijte čtyři Migy, které opatřují loďstvu vzdušnou obranu a zasáhněte nepřátelské lodi.
Akce 3:"STRIKE BACK - PROTIÚDER"
US loďstvo se nalézá v sektoru 5H a plnou parou jede k vaší ostrovní pevnosti. V jeho čele jede mateřská letadlová loď J.F. Kennedy. Nepřátelé také směřují směrem k vaší základně. Udeřte na cizí loďstvo, vyhněte se raketám SAM. Zničte nejméně dvě lodi a vraťte se na základnu.

Akce 4 :"STAMPS - RAZÍTKA"
Strategicky důležitá nepřátelská plynárna a rafinerie na ostrově Zahiti v sektoru 1D musí být zničena.

Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

Akce 1 :"KNOCK OUT - KNOK AUT"
Leonid Brežněv byl spatřen v sektoru 1G. Nalézt a zničit. V jeho blízkosti pluje další neidentifikovaná lod.
Akce 2 :"FIGHT BACK - ODVETA"
Prudký nepřátelský útok vedl ke zničení tří US lodí a ohrožuje nosič J.F. Kennedy. Zajistěte leteckou pomoc a zničte dvě nepřátelské bitevní lodi v sektoru F4.

Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

Akce 1 :"HAND SHAKE - PODÁNÍ RUKY"
Byla domluvena schůzka admirálů obou lodstev, na které se mají projednat mírové podmínky. Setkání se koná na nepřátelské lodi Leningrad v sektoru 4B. Naše rozvědka hlásí vážné nebezpečí pokusu o sabotáž, provádějte vzdušné hlídkování. Vynutte si neutrální pásmo s Migy.

Akce na Středním východě (Middle East Missions)

Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

Akce 1 :"BRAVO - VÝBORNĚ"
Zničte četu tří tanků, která přejíždí hranici v sektoru 5A.
Akce 2 :"BOGIE - PODVOZEK"
Dva Migy se chystají zaútočit na vaši základnu v sektoru 6F. Napadnout a zničit!
Akce 3 :"ALPHA - ALFA"
Zničte radarovou stanici v sektoru 4D. Vytvoříte tím letecký koridor.
Akce 4 :"FOXSTRIKE - LIŠČÍ ÚDER"
Zničte silniční most v sektoru 3F. Nepříteli tím ztížíte zásobování a přísun čersvých sil.

Akce 5 :"LIZARD - JEŠTĚRKA"
Nepřátelský ozbrojený oddíl nejméně šesti nákladních vozů postupuje po silnici v sektoru 4C. Zaražte tento postup a zničte auta.
Akce 6 :"CHARLIE - KAREL"
Podnikněte hloubkový útok na nepřátelské letiště v sektoru 2H.

Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

Akce 1 :"MOONSTRUCK - ÚDER MĚSÍCE"
Zasáhněte průmyslové objekty v sektoru 3B, kde se pro arabskou armádu vyrábí munice.
Akce 2 :"ROGUE - DAREBÁK"
Elektrárna v sektoru 2F východně od města musí přestat vyrábět proud!
Akce 3 :"PINCER - KLÍŠTKY"
Podívejte se před touto akcí na War Update mapu. Naleznete na ní dva šedivé nepřátelské tankové prapory, které se právě připravují k útoku. Zničte všech šest tanků a vraťte se na základnu.
Akce 4 :"TORCH - POCHODEŇ"
Zničte špionážní stanici v sektoru 4A
Akce 5 :"CROSSFIRE - KŘÍŽOVÁ PALBA"
Zničte nepřátelskou rafinerii. Prvotní cíl - 3 zásobníky ropy.

Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

Akce 1 :"MAYDAY - OHROŽENÍ"
Tři nepřátelské stíhače se blíží k hlavnímu městu. Zastavte jejich akci (nálet), zničte všechny stíhače a vraťte se na základnu. Lette k sektoru 5E a napadněte nepřítele.
Akce 2 :"LORD - PÁN"
Podél fronty se odbývají dvě velké tankové bitvy. Lette na nepřátelské divize. Podívejte se do War Update mapy nebo se zeptejte palubního počítače, kde se bitvy odehrávají.
Akce 3 :"TORTURE - MUKA"
Musíte najít a zničit železniční most v sektoru 3B
Akce 4 :"ROMEO"
Zbrojní továrna produkuje z ruských součástek ruské tanky T80. Srovnejte továrnu se zemí.

Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

Akce 1 :"HEAT - ZÁVAR"
Informací pro akci je tentokrát poskrovnu. Všeobecně se ale věří, že by se kolem sektoru 1D nebo v jeho sousedství měl nalézat konvoj nepřátelských vozů. Měl by se skládat z deseti vozů a tanků. Zničte kolonu!

Akce 2 :"JUNO"
Nad nepřátelským územím se formuje nepřátelské letectvo v ohromné síle a přesunuje se nad hlavní město. Jejich cíl je velmi nejistý. Vy však musíte zničit čtyři letouny a zabránit jim v přístupu k vaší základně. Vektor postupu letadel je v sektoru 3B.

Akce 3 :"WARRIOR - VÁLEČNÍK"
Zničte továrnu v sektoru 1C, ve které se patrně vyrábějí chemické zbraně.

Akce 4 :"GOLD - ZLATO"
Právě se začala největší bitva této války (viz. War Update mapa). Obě strany nasadily veškeré rezervy. Poskytněte našim tankům leteckou podporu a zničte alespoň 8 nepřátelských tanků.

Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

Akce 1 :"AJAX"
Miscon odvolal zákaz bombardování nepřátelského hlavního města v sektoru 1B a okrajových čtvrtí. Za váš primární cíl bylo určeno mezinárodní letiště v sektoru 2A. Zničte hlavní rozjezdovou dráhu a vraťte se na základnu.

Akce 2 :"DAWN - ÚSVIT"
Zničte ocelárnu v sektoru 1D jihozápadně od města. Nesmíte však poškodit nemocnici červeného kříže, která je umístěna poblíž.

Akce 3 :"ZEUS"
Nepřítel do svého nového úderu vrhl všechny síly. Nové nepřátelské tankové síly se rozmísťují po celé šířce fronty a hravě přemáhají naše vyčerpané tankové divize (viz War Update mapa). Poskytněte leteckou podporu a zničte čelní tankové prapory.

Akce 4 :"RED - RUDÝ"
Železniční a silniční komunikace jsou po útoku nepřítele silně poškozené. Pozemní přísunové cesty jsou velmi nespolehlivé, naše pozice jsou ohroženy nedostatkem materiálu a střeliva. Musíte poskytnout leteckou ochranu velkému konvoji, který se pohybuje od Tel-a-Vonu k frontové linii. Špionážní družice signalizují útok Migů v sektoru 7G.

Popis všech ostatních misí na Středním východě a na evropském kontinentě přineseme v příštím čísle.

TOM

PYJAMARAMA
KOSMONAUTŮV SEN

něco pouze pro osmičku

1/ Vezmi si prázdné vědro a naplň ho v koupelně vodou.
2/ S plným džberem jdi do místnosti s klepítky a vyměň si ho za prázdný kanystr.
3/ Teď musíš kanystr naplnit. Vezmi si trojúhelníkový klíč, který leží u rakety, vlez do výtahu a jeď do prvního patra. Za prvními dveřmi vpravo je pumpa. Naplň kanystr. Abys mohl odletět na Měsíc, musíš mít nabitý laser.
4/ Vezmi libru a v automatu ji rozměň na jednu penci.
5/ S penízkem zajdi na záchod.
6/ Zde si vezmi kladívko a vyměň ho ve výtahu za hasicí přístroj.
7/ Z místnosti vyjdi ven třetími dveřmi.
8/ Vylez na bedny ve skladišti a vyskoč oknem ven. Když máš u sebe hasicí přístroj, dokážeš projít ohněm v další místnosti. Spadneš do pasti, ale nezoufej. Rychle jdi vlevo a seber klíč (vyměň hasicí přístroj). Přejede tě válec a přijdeš o jeden život (nebo snad odsud vede i jiná cesta?)
9/ Klíč otevře dveře do pokoje, ve kterém je laser.
10/ Nyní jdi do "pohyblivého" pokoje. U sebe musíš mít klíč s laserem. Otevři klíčem zavřené dveře a rychle vyskoč na stůl s baterií, než na něj spadne závaží. Laser bude okamžitě nabitý.
11/ Vyjdi dolním východem.
12/ Vezmi plný kanystr a laser a zaleť na Měsíc. Alieni ti již nebudou v cestě překážet. Laser nech v obrazovce u Marťánků.
13/ Na Zemi opět naplň kanystr.
14/ Vezmi si řidičák a skoč na zábradlí v pokoji s helmou. Sjedeš dolů a získáš helmu.
15/ Najdi knížku, nasaď si helmu a v knihovně projdi skrze levitující knížky. Vezmi nůžky.
16/ Stiskni bedýnku s nápisem HELP. V místnosti s balónkem se objeví bedna.
17/ Nůžkami ustřihni balónek, seber klíč.
18/ V kuchyni vyměň klíč za magnet.
19/ Vrať se na Měsíc a do magnetického zámku vlož magnet.
20/ Vezmi klíček a dojdi na Zemi do místnosti se spáčem.
21/ Dotkni se klíčkem budíku a můžeš se kochat závěrečnou sekvencí.

Trochu jsem návod zjednodušil, ať to nemáte tak lehké.

Za návod děkujeme Jakubovi Slamníčkovi z Brna a těšíme se na další spolupráci.

Space Quest I - Kompletní návod

Za tento návod děkujeme M.Volavkovi z Prahy. Byl nejrychlejším a nejpilnějším čtenářem PCM Speciál, kde je tato hra testována. Díky, Milane. Budeme ti posílat zdarma Excalibur po celý rok 1991. Chce se k Milanovi ještě někdo připojit? Pošlete nám návody na hry, které jste dohráli! Rádi je otiskneme.

NA ARCADII

Jdi doleva do místnosti, kde jsou kazety. Moc se zde nezdržuj a vyjdi dveřmi vlevo. Počkej, až se zavřou dveře a vrať se zpět do místnosti. Druhými dveřmi vejde umírající vědec. Jdi k němu a promluv si s ním. Dozvíš se od něj důležité heslo a hned ho na počítači použij. Vezmi si kazetu, a vyjdi znovu dveřmi vlevo. Projdi celé horní patro až do další levé obrazovky. Prohledej mrtvého muže a vezmi mu magnetický klíč. Vrať se doprava a výtahem sjeď do spodní části obrazu. Upozornění: až se na dolní části obrazovky objeví nápis "YOU THINK YOU HEAR FOOTSTEPS - Myslíš si, že slyšíš kroky", rychle uteč do další části lodě nebo zalez do výtahu, jinak z tebe nepřálelé udělají další mrtvolku. Proto ještě jedna důležitá rada - kdo často ukládá pozice na disk, ten nemusí hrát od začátku!

```
LOOK MAN                2
LOOK SCREEN
ASTRAL BODY
TAKE CARTRIDGE          5
SEARCH BODY
TAKE KEYCARD            1
```

Vejdi do rozstřílených dveří. Jsi v centrále celé lodi. Dvě mrtvá těla hovoří za vše. Jediné, co v centrále funguje, je monitor počítače. Podívej se na něj. Čteš: !! THIS IS NOT A TEST !! - To není test. Pod nápisem ubíhá čas, který zbývá do autodestrukce Arcadie.

```
LOOK SCREEN
```

Vrať se do chodby lodi. Jdi jednu obrazovku napravo a použij výtah. Sjedeš dolu do nejnižšího patra. Jdi vpravo, k ovládacímu panelu únikového východu. Otevři si únikovou cestu. Opět napravo. Do štěrbiny vhoď plastikovou kartu, pak teprve můžeš použít výtah. Ocitl jsi se ve velíně. Jdi ke skříňkám a zmáčkni jejich ovládací tlačítka. Vezmi si skafadr a automatického překladatele. Zajdi za ovládací pult a stiskni tlačítko vzduchového uzávěru. Vejdi do únikového východu. Na panelu stiskni tlačítko a vyjede malá raketa. Dávej pozor na otevřené okno, ať nevypadneš do vesmíru. Pak tě nezachrání ani příručka Okna vesmíru dokořán.

```
PRESS PLATFORM          2
USE KEYCARD             2
OPEN LEFT
LOOK IN CLOSET
TAKE SUIT               2
OPEN RIGHT
LOOK IN CLOSET
TAKE GADGET             2
PRESS AIRLOCK
PRESS PLATFORM          1
```

Postav se k levým dveřím únikového člunu a vlez dovnitř. Zavři dveře a zapni si pás. Stiskni tlačítko startování, nastav autonavigační přístroj a vraž tam plný kotel.

```
GO TO SHIP
CLOSE DOOR
BUCKLE BELT
PRESS POWER
PRESS AUTONAV           2
PULL THROTTLE           15
```

Malý vtip: jen si stiskněte to tlačítko, na kterém je napsáno DONT TOUCH. Kde jste se to ocitli? No přece ve hře KING QUEST a také ve druhém Excaliburu!!!

34

NA CORONĚ

Během letu obdržíš údaje o planetě Corona. 40 C, neboj, ještě se zahřeješ!

Přistání nedopadlo zrovna nejlépe, lod bys mohl prodat jen tak nanejvýš Sběrným surovinám. Vezmi záchranný balíček a otevři ho. Až budeš mít na tom školním výletě po planetě žížeň, napiš DRINK.

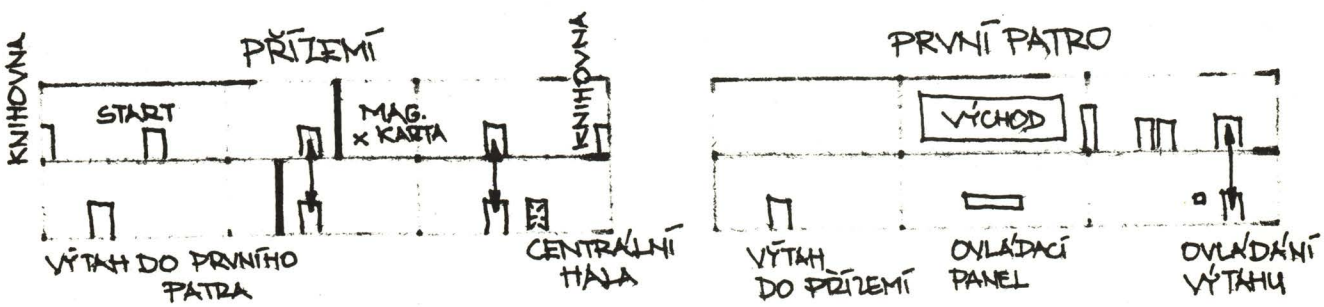
```
TAKE KIT                2
OPEN KIT
```

Rozvaž pásek a vylez z lodi. Vezmi si kousek skla z rozbitého reflektoru. Teď se drž podle mapy. Nechod moc daleko do pouště, sežere tě Červ - už nedrží dietu! Potřebuješ se dostat mezi dva sloupy nahoře na skalisku. Po cestě tě bude obtěžovat robot - pavouk. Ale ty jsi o něm četl ve sci-fi magazínu Ikárie... eh,eh, co to povídám, ve Space Piston Magazin, a tak víš, co je to za nebezpečnou potvoru. Ještě pozor na pád dolů z úzké horské stezky.

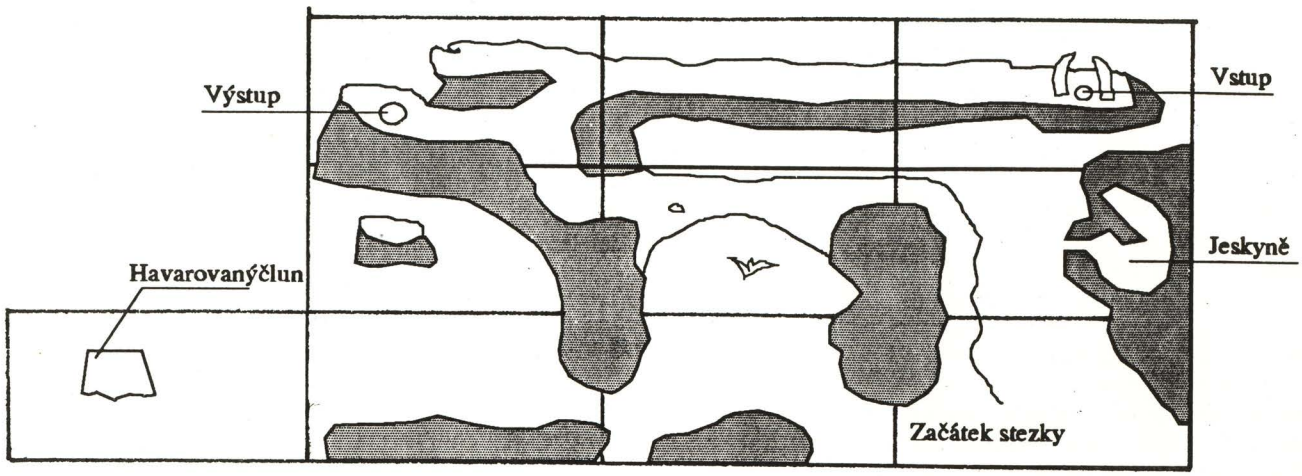
```
UNBUCKLE BELT
GET OUT
TAKE GLASS              3
```

Podařilo se ti dojít přesně mezi dva sloupy? Dobrodružství pokraču-

```
mezi kameny             2
```



MAPA SKALNÍHO MASÍVU NA CORONĚ



je uvnitř planety. Hned u výtahu leží malý kámen, seber ho. Neboj se, v komplexu jeskyň se nemůžeš ztratit, jdi stále dopředu.

Z mříží nějaká potvora vystrkuje chapadýlka. Nech ji žít a obejdi ji těsně u skály. Na gejzír pak polož kámen a otevřou se nové dveře. V další místnosti se moc nezdržuj a vyjdi vlevo nahoře.

Nová obrazovka. Zde se naskytne jedinečná možnost vyzkoušet si zákony fyziky v praxi. Použij střep zrcadla na paprsek. Bum, a cesta je volná. V další cestě ti budou vadit kapičky, stékající se stropu. Ne, to doopravdy není voda. Za touto překážkou nezapomeň spustit automatického tlumočníka.

Dostal jsi se až k holografickému obrazu. Říká ti, že sledoval celou tvoji cestu po planetě a rád ti pomůže. Ale něco za něco. Žádá tě, abys zlikvidoval příšeru, která žije v jedné z jeskyň na planetě.

Tak ses ocitl znovu na povrchu. Jdi podle mapy do jeskyně a pavouka stále lákej za sebou. V jeskyni se uklid někam na stranu a obě nestvůry zničí samy sebe. Vezmi si zbytek z ORATA (tak se jmenovala jedna z příšer) a vrať se k holografickému obrazu. Polož na zem důkaz, že potvora má dozlobíno. Otevře se vchod do nitra planety.

Až odjede alien od počítače, konečně si přehraj kazetu, kterou si neseš už z Arkadie. Dozvíš se kód k destrukci slunečního generátoru. Vyndej kazetu a nasedni do vozítka, které si od alienů dostal jako dárek. Otoč klíčem a ... nezapomeň si uložit pozici!

TAKE ROCK

DROP ROCK ON GEYSER 4

USE GLASS 5
projít kapky 3

TURN ON GADGET

znicení příšery
pavoukem 10
TAKE CHUNK 2
DROP DART 10

INSERT CARTRIDGE5
TAKE CARTRIDGE 5

GO TO SKIMMER
TURN KEY

DOBRODRUŽSTVÍ POKRAČUJE

Už víš, proč jsem ti radil, aby sis uložil stav hry? Jízda vozítkem není žádný med, můžeš jen pětkrát narazit na kámen a pak končíš hlavou v písku.

za jízdu 25

Na konci cesty tě čeká malé městečko, jak vystřižené z kosmické kovbojky. Bar, prodejna raket a robotů, tvrdé i úlisné jednání.

Vystup z písečného člunu. Přijde k tobě člověk a nabídne ti za něj 30 buckazoidů (tvrdá planetární měna - poměr k čs.koruně Státní banka neuvádí). Jen třicet, tak málo? Ne. Za chvíli přijde ten otrava zase. Tentokrát k penězům přidává i jetpack. OK, to by šlo.

TAKE KEY

NO
YES 5

Vejdi do baru a zamiř k hracímu automatu. Počkej, až předchozí hráč vyhraje hlavní prohru - tři lebky a vypaří se (doslova). Nastup na jeho místo. Potřetí doporučuji: ukládej si pozice! Vyhrát můžeš maximálně 250 peněz.

BEER
DRINK
BEER
BEER
DRINK BEER
BEER
DRINK BEER 5

Jdi k baru a postav se vedle člověka vpravo. Objednej si třikrát pivko a poslouchej. Dozvíš se spousty zajímavých věcí, třeba že Sariensky koráb je zaparkován v sektoru HH.

Zajdi za obchodníkem (doleva) koupit si raketu. Nabízí jich více, ty potřebuješ tu, která je o jednu obrazovku výše. Znovu zajdi do baru a vydělej si alespoň 45 buckazoidů. Vyjdi ven a dej se napravo, tam je prodejna robotů. Kup si pilotního robota, který stojí nahoře v patře vpravo od reklamy. Robot tě bude následovat až k tvé raketě. Nasedni a nalož robota. Zeptá se tě na cíl letu - sektor HH.

BUY SHIP 4

BUY ROBOT 4

GO TO SHIP
LOAD ROBOT
HH 25

Ejhle, raketa nebyla původně ani obchodníka...

POSLEDNÍ DĚJSTVÍ

Pilotní robot bezchybně zvládne let mezi meteority a zaparkuje raketu v sektoru HH, hned vedle ohromné lodi Sarienů. Vezmi si jetpack a vystup z rakety. Snaž se pomocí malých motorků jetpacku dostat doprostřed velkých dveří a otevřít je. Vlez do tlamy lvové.

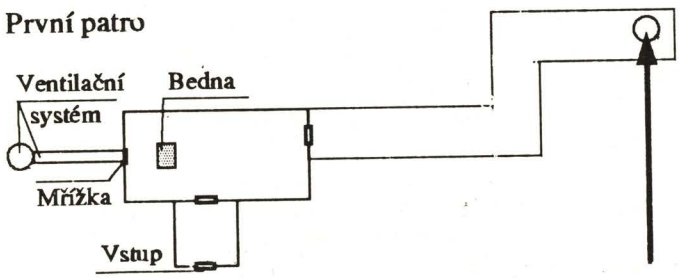
V přechodové kabině chvíli čekej. Objeví se robot, který vystupuje z lodi do vesmíru. Rychle proskoč mezi zavírajícími se dveřmi do vnitřku rakety. Napravo v další místnosti je velká bedna. Odlož do ní jetpack a přisuň jí k levé stěně. Vyskoč na bednu a odmontuj ventilační mříž nad tebou. Vstup do ventilační sítě. Sestup po žebříku o jednu obrazovku dolu a vykopni ventilační mříž do další místnosti.

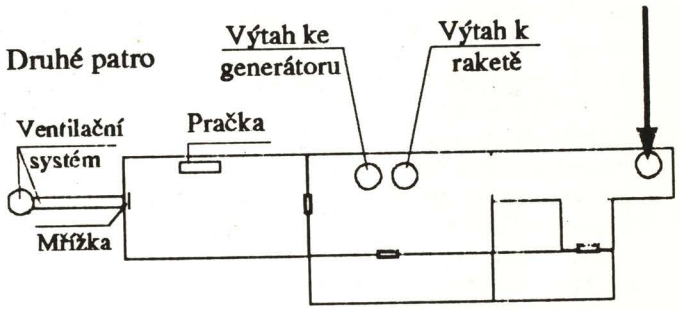
Ocitl jsi se v prádelně. Potřebuješ nutně oblek nepřátel. Otevři pračku a vlez do ní. Malinko se uvnitř zatočíš. Vyjdi ven. Podařilo se ti vyprat nejen sebe, ale i jednu cizí uniformu. Nyní se řiď podle mapy lodi. Potřebuješ se dostat do zbrojnice. Po cestě se s nikým nebav a nevšímej si ani robotů.

Ve zbrojnici si prohledej uniformu, nalezneš registrační kartu majitele obleku. Robotovi podej kartu. Zatímco robot odešel do vedlejší místnosti, máš asi deset sekund čas na to, abys sebral ze stolu bombu. Bombu vrhni z lávky na člověka u generátoru. Seběhni k němu dolů. Neštěstí, po cestě jsi zakopl a zakutálela se ti někam helma. Od této doby je každý koho potkáš připraven do tebe vyprázdnit zásobník své osobní zbraně.

Prohledej muže, který leží u slunečního generátoru. Vypni stroj a prohlédni si jeho panel. Stlač tajný kód a generátor během několika málo minut exploduje. Rychle se vrať do místnosti před prádelnou. Druhý výtah bude fungovat. Stačí jen nasednout do únikového modulu. Nezapomeň se pěkně rozloučit.

WEAR JETPACK	
EXIT SHIP	
OPEN AIRLOCK	
OPEN TRUNK	
PUT JETPACK IN TRUNK	
CLOSE TRUNK	
PULL TRUNK	
STAND TRUNK	
OPEN GRATE	
GO VENT	
KICK VENT	
OPEN VENT	4
OPEN DOOR	
ENTER MACHINES	
OPEN DOOR	
EXAMINE UNIFORM	
GIVE CARD	
TAKE BOMB	1
dostaneš zbraň	3
DROP BOMB	5
SEARCH MAN	3
PRESS BUTTON	
OFF	3
LOOK PANEL	
6858	10
použít výtah	1
GO TO SHIP	
PRESS LAUNCH	3





POKEMANIA

1943	48721,201	Energie
	53114,0	Bomby
AD ASTRA	35853,0	Nekon.životy
AH DIDDUMS	24786,0	Nekon.životy
AIR WOLF I	45982,0	
	23347,0	
	53705,0	Nekon.životy
AIR WOLF II	57391,0	
	57392.0	
	57393,0	Nekon.životy
ALIEN HIGHWAY	43626,201	Nekon.životy
	39412,201	Energie
ARCANOID	33702,0	Nekon.životy
	38540,n	n-počet životů
AUTOMANIA	64968,167	Nekon.životy
	62615,201	Čas
	43725,0	
	62230,201	Imunita
BABALIBA	49732,0	Bomby
	56749,0	Nekon.životy
BARBARIAN	39575,0	Drax
	37529,0	Nekon.životy
BEYOND THE I.P.	37424,n	n-počet životů
	42469,201	Bez duchů
	49298,201	Imunita
	35862,201	Imunita
BOUNDER	36687,0	
	36610,0	Nekon.životy
	35937,0	
	37847,0	Salta
BRICK BREAKER	50009,n	n-počet životů
	50624,0	Nekon.životy
BUBLE BOBBLE	43873,195	Nekon.životy
	34481,201	Na nepřátele
	38869,n	n-počet životů
CAMELOT WAR.	50783,201	Životy
	55911,201	Nepřátelé
CAMMANDO	31107,201	Nekon.životy
	61955,201	Nepřátelé
CAULDRON	52974,0	Nekon.životy
	57578,0	Energie
COSA NOSTRA	39706,127	Nekon.životy
	38841,0	Bomby
DEFLEKTOR	38818,n	n-životy
DEVIANTS	35272,0	Munice
	61196,0	Energie
EXOLON	40319,201	Imunita
HYSTERIA	44607,0	Imunita
JETPAC	25020,0	Nekon.životy

Tipy & Triky

V této rubrice budeme uveřejňovat tzv. Cheat mody. Značka za názvem značí typ počítače, ale v některých případech může podvod fungovat i na jiné typy počítaču.

EXOLON *ZX*

Napiš ZORBA do hi-score. Dostaneš nekonečné životy.

COLOSEUM *ZX*

Do tabulky nejlepších napiš IZABEL. Budeš ještě lepší!

AFTER THE WAR *A*

Heslo do druhé úrovně zní: 101069

AFTER THE WAR *ZX*

Heslo do druhé úrovně zní: 94656981. Myšáka na konci úrovně musíš zničit čtyřiceti kopy do hlavy. Tlačítko kopu navol před hrou, všechno joystikem nezvládneš.

AFTERBURNER *64*

Zastav hru a naťukej: THUNDERBLADE. Až začneš novou hru, použij kláves:
G-Extra rakety
N-Extra život
‹ o jednu úroveň dozadu
› o jednu úroveň dopředu

ARKANOID II *A*

Do tabulky těch nejlepších napiš DEBBIE S.

BARBARIEN *64*

Na první obrazovce napiš 64 08 59 (i s mezerami), získáš tím nesmrtelnost.

BATMAN THE MOVIE *A*

Na první obrazovce naťukej JAMMM, obrazovka se zrcadlově obrátí a ty získaš nesmrtelnost.

BATMAN THE MOVIE *ST*

Podobně jako u Amigy, jen naťukej MAJJJ

BATTLE SQUADRON *A*

Nesmrtelnost získaš tak, že stiskneš SPACE a vyťukáš CASTOR.

BOEING 737 *64*

Vlož SYS 2076.

BATTLE VALLEY *64*

Napiš ve hře ROGER MALLIE THE MAN ON THE TELE. Jistě se ti počítač štědře odmění za tento dlouhý nápis.

BEACH VOLLEY *64*

Ve hře napiš DADDYBRACEY a stiskem F1 se dostaneš do dalších úrovní.

BETTER DEAD THAN ALIEN *64*

Jako heslo napiš HOTLINE a písmeno od A do Z podle levelu.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Kody do jednotlivých úrovní znějí:

ELEKTRA
SYZYGY
DREAMBUIE PLUG
SOPRANO
MAYONAISE FAUCET
POTATO
WOOMERA NARCISSUS
DEBUTANTE
FIRKIN ACOUSTIC
TRIPTYCH
JEBBERWOKKY
WHIMSICAL
PUNJABI
TIDDLYPOM
KEWPIEDOLL
SUPELCHRÜTE
EUPHEMISM
GRAMMARIAN CROSSWORD
QUARENTIE

BLOBBER *64*

Stopni hru tlačítkem RUN/STOP a stiskni '←' a dostaneš se do následující úrovně.

CAPTAIN TRUENO *ZX*

Šifra pro druhý den je 270653.

CYBERNOID *64* *ZX*

Napiš RASTLIN na úvodní obrazovce a jsi rázem nesmrtelný.

CARRIER COMMAND *A*

Napiš THE BEST IS YET TO BE a jakmile stiskneš ‹SPACE›, objeví se Cheat Mode Active. Stiskem '+' získáš imunitu proti protivníkovým raketám.

CHASE H.Q. *A*

Během hry podrž levou myš a střelbu u joysticku. Pak napiš GROWLER. Potom kdykoliv stiskneš klávesu T, dostaneš 60 sekund navíc. A o co v Chase H.Q. jde? Musíš dohonit auto řízené zločincem a narážet do něj tak dlouho, až začne hořet a zastaví.

CHUBBY GRISTLE *16*

V hlavní obrazovce napiš BUUURRP. Získáš nekonečně životů.

CYBERNOID II *A*

Napiš na první obrazovce NECRONOMICON a získáš nesmrtelnost. Tlačítkem N se dostaneš do dalších obrazovek.

DEFENDER OF THE CROWN *A*

Jakmile získáš jakékoliv území, stiskni rychle, dokud drive stále pracuje, současně klávesy H,J,K,L a získáš 1024 rytířů.

DOMINATOR *16*

V high-score napiš SHAFT, dostaneš nekonečné životy.

SHADOW OF THE BEAST *A*

Počkej až na poslední obrázek dema, pak stiskni současně levou myš a střelbu u joysticku. Získáš nesmrtelnost.

SHADOW OF THE BEAST II *A*

Zajdi k prvnímu bojovníku v lese. Počkej, až se tě zeptá na PASSWORD, pak stiskni tlačítko A. Tvoje odpověď bude znít: TEN PINTS.

pokr. na str. 27

EXCALIBUR

COMPUTER
NEW COMPUTER GAM
EXCALIBU
HMM - NOVINKA A TOLIK PENĚZ ?! VSADÍM SE, ŽE FLINT UŽ TO MÁ - CHA CHA ! A ZA DESETINU TÝHLE CENY !!! (?)
PRRRACH PRRR ... !!
TO VÍŠ, ŽE JI UŽ MÁM ! CENA JAKO OBVYKLE - JESTLI OVŠEM MÁŠ PRACHY ?!?
CVAK
KLAP
FLINT - CPT -
EXCALIBUR
CHA CHA CHA KOUPAK - NA STARÝHO FLINTA BYL VŽDYCKY SPOLEH !! - HNED SI JI MUSÍM PUSTIT (!)

BIRDSOFT PRESENTS:
EXCALIBUR
HM - ÚVOD
TO BUDE OTRAVA
KAM JSEM DAL
ZASE JOYSTICK ?
PÍSK
PÍSK
POZOR ! S NEJVĚTŠÍ PRAVDĚP
SE JEDNÁ O PIRÁTSKOU KOPII
VYPNĚTE COMPUTER VE VL
ZAJMU VLOŽTE JEN ORI
DISC
GURU NUMBER #
108 45
URGH (?!)
TŘESK
?....!
EXCALIBUR

POPULOUS *A*

Tabulka vám prozradí vstupní kódy do jednotlivých úrovní. Najdete v ní všechny důležité informace o dobré i zlé straně.

SUPER CARS *A*

Když se nahrává druhá level, napište místo jména ODIE a ve třetí level BIGC.

HOLLYWOOD POKER PRO *A*

Na klávesnici společně podržte H a F9. Myší klikněte na DROP a dostanete do hry další peníze.

ASTRO MARINE CORPS *A*

Na zadání "Enter Code:" zadejte kód MOSTROMO. Muž se objeví ve druhé zóně.

X OUT *A*

Všimněte si v pravém dolním rohu obrazovky malého Neptuna. Jestliže si vyberete nejjednodušší loď a dáte mu do pusy nejlevnější střelu, dostanete 200 000.

OPERATION THUNDERBOLT *A*

Napište kód SPECCY MODE do tabulky nejlepších střelců.

ROBOCOP *A*

Hru pausněte a napište: BEST KEPT SECRET. Nezapomeňte psát i mezery. Entrem se vrátíte znovu do hry.

FIGHTER BOMBER *A*

Napiš místo svého jména do tabulky pilotů BUCKAROO. Získáš volný přístup ke všem misím.

... a ten nejlepší nakonec pro všechny

SHADOW OF THE HOUSENKA

Vůbec nikdy za hry nemusíš mačkat: GET OUT OF MY MIND, DISKS, AND LIFE, BLOODY CHICK (včetně mezer a čárek).

LEVEL	JMÉNO	TYP ZEMĚ	BŮH						ĎÁBEL						VODA
			OBYVATELÉ	ZEMĚTŘESENÍ	BAŽINY	RYTÍŘ	SOPKA	POVODEŇ	OBYVATELÉ	ZEMĚTŘESENÍ	BAŽINY	RYTÍŘ	SOPKA	POVODEŇ	
0	Genesis	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebezpečná
4	Caldiehill	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebezpečná
9	Burlwildon	Poušť	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	*	Neškodná
12	Bilcemet	Sníh	2	*	*	*	*	*	2	*	*	-	*	-	Neškodná
17	Immusill	Skála	3	*	*	*	*	*	3	-	*	-	-	-	Neškodná
18	Hobdietory	Skála	3	*	*	*	*	*	3	-	*	-	-	-	Neškodná
20	Shadted	Sníh	6	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
23	Sadwillo	Sníh	6	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
27	Minmpme	Skála	3	*	*	*	*	-	3	*	*	-	*	-	Nebezpečná
32	Shidiehole	Tráva	3	*	*	*	-	*	3	-	-	-	*	-	Neškodná
34	Jostme	Tráva	3	*	*	*	-	*	3	-	-	-	*	-	Neškodná
36	Calozboy	Poušť	1	*	*	*	*	*	3	*	*	-	-	-	Neškodná
38	Swaingpal	Poušť	1	*	*	*	*	*	3	*	*	-	-	-	Neškodná
40	Eoamelas	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
44	Bilador	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	*	Neškodná
46	Weavinpert	Skála	1	*	*	*	*	*	6	-	-	*	-	-	Nebezpečná
50	Hobozjob	Tráva	1	*	*	*	*	-	1	-	-	*	-	*	Nebezpečná
52	Shadogodon	Tráva	1	*	*	*	*	-	1	-	-	*	-	*	Nebezpečná
56	Lowhipbar	Sníh	3	*	*	*	*	-	3	-	-	*	-	*	Nebezpečná
58	Veryelin	Sníh	3	*	*	*	*	-	3	-	-	*	-	*	Nebezpečná
60	Haminmar	Skála	3	-	*	*	*	-	3	-	-	*	-	*	Nebezpečná
64	Shiozer	Skála	3	-	*	*	*	-	3	-	-	*	-	*	Nebezpečná
68	Camelug	Poušť	3	*	-	*	*	-	1	-	-	*	-	-	Nebezpečná
72	Eoaeing	Poušť	30	*	-	*	*	-	30	-	-	*	-	-	Nebezpečná
77	Ringoxmet	Tráva	1	*	*	*	*	-	1	-	-	*	-	*	Neškodná
83	Bugmptory	Sníh	2	*	*	*	*	-	4	-	-	*	-	*	Neškodná
90	Veryytory	Poušť	30	*	-	*	*	-	30	-	-	*	-	-	Neškodná
97	Flirtdihole	Sníh	1	*	*	*	*	*	1	*	*	-	*	-	Neškodná
103	Killsodpal	Poušť	5	-	*	*	*	*	2	*	*	-	*	-	Neškodná
106	Moreaal	Poušť	5	-	*	*	*	*	2	-	*	-	*	-	Neškodná
110	Meavdepal	Poušť	5	*	*	*	*	*	2	-	-	-	*	-	Neškodná
114	Hobiepil	Poušť	5	*	*	*	*	*	2	-	-	-	*	-	Neškodná
118	Binypert	Poušť	4	-	*	*	*	*	4	-	-	-	*	-	Neškodná
120	Loweat	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	*	*	*	*	-	Neškodná
123	Minulin	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	*	*	*	*	-	Neškodná
126	Suzkoplug	Skála	5	-	*	*	*	*	2	*	*	*	*	-	Neškodná
128	Shiebar	Skála	5	-	*	*	*	*	2	*	*	*	*	-	Neškodná
133	Scooxlug	Tráva	5	-	*	*	*	*	2	*	-	*	*	-	Neškodná
136	Eoaqueed	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	-	*	*	-	Neškodná
138	Mordeord	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	-	*	*	-	Neškodná
139	Nimdicon	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	-	*	*	-	Neškodná
141	Ringingtory	Tráva	4	-	*	*	*	*	4	-	-	*	*	-	Neškodná
146	Hobycon	Poušť	3	-	-	*	-	-	3	-	*	-	-	-	Neškodná
151	Saduham	Poušť	3	*	*	*	*	-	3	-	-	-	-	*	Nebezpečná
155	Mininghole	Skála	5	-	-	*	-	-	3	-	-	-	-	-	Neškodná
161	Hurtaick	Tráva	20	-	*	*	*	*	20	*	*	*	*	-	Neškodná
172	Bilaspil	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
178	Hobquet	Tráva	1	-	-	-	-	-	1	*	*	*	*	*	Neškodná
179	Bugupil	Tráva	1	-	-	-	-	-	1	*	*	*	*	*	Neškodná
184	Lowiout	Sníh	3	*	*	*	*	-	3	*	*	*	*	*	Neškodná
190	Suzasmar	Skála	4	*	-	*	*	*	4	*	*	*	*	*	Neškodná

dokončení příště

David Hanousek:

Game over

Drahý strýčku!

Vím, jak miluješ inteligentní počítačové hry, a proto Ti posílám jednu, kterou jsem sám vytvořil. Mám pocit, že je velmi originální. Jsi první, kdo se pokusí stát se "Pánem hradu".

Příjemnou oslavu Tvého svátku přeje Ronnie.

Daxton se zamyslel. Tak vida, ten mladý floutek taky někdy na něčem pracuje... Má dost drzosti na to, aby mi posílal dárky, i když ví, jak ho nesnáším. Daxton se zájmem obracel v ruce disketu s dubovým nadpisem Pán hradu. Zvědavost ho přinutila, aby ji zasunul do počítače, který ležel před ním na stole a byl speciálně určen k provozování her, což byla opravdu Daxtonova nejoblíbenější zábava.

Vstal a došel zamknout dveře. Jestli to bude nemístný žertík, nemusí jeho žena vědět, jak se na něj z obrazovky šklebí nějaký jemu podobný parobáč, a jestli ne... Daxton k smrti nesnášel, když ho při hraní někdo rušil. Znovu se pohodlně usadil. Pár metrů před ním se na stěně rozsvítila velkoplošná obrazovka. Po několika bliknutích sjel shora nápis:

KÓDEM KE VSTUPU JE ČÍSLO.
SČÍTEJTE PROTO ČÍSLA,
KTERÁ SE BUDOU OBJEVOVAT!

Za okamžik nápis zmizel, obrazovka zčernala a objevila se velká svítivá kružnice. Začala se zmenšovat, na jejím původním místě se objevovaly další a další, které se zmenšovaly za ní, a uprostřed obrazovky mizely.

Co mi to ten blupák poslal, pomyslel si Daxton a opřel si hlavu o opěrku křesla. Upřeně hleděl na obrazovku.

Pohybující se kružnice vyvolávaly ospalost. Náhle se v jejich středu objevilo číslo. Devět, zaznamenal Daxton. Číslo zmizelo a objevilo se další. Osm. Další. Sedm. Pulsující kružnice k sobě magicky připoutávaly Daxtonův pohled. S rostoucí malátností mu dělalo čím dál tím větší potíže sčítat objevující se čísla, která se zřejmě blížila k jedničce. U čtyřky už nebyl sčítání schopen a také nebyl schopen odtrhnout zrak a mysl od obrazovky. Vnímal jen zrychlující se pohyb kružnic a monotónní zvuk velmi nízké frekvence, který zněl z reproduktorů. Náhle ho oslnil záblesk...

Stál uprostřed zelené louky, na kterou dopadaly paprsky zapadajícího slunce. Cítil zvláštní lehkost v celém těle.

Rozhlédl se kolem. Krajina byla podivná a ponurá. Obzvlášť chmurně působil hrad, který se tyčil v dálce na skále. Právě přes jeho černé kamenné zdi vysílalo rudé slunce do těchto míst své poslední pozdravy světla a tepla.

Cosi ho pobízelo, aby se vydal tím směrem. Jak kráčel a tráva mu šustila pod nohama, uvědomil si, že je úplně nahý. Kupodivu ho to vůbec nevyvedlo z míry. Necítil chlad. Na kraji lesa, který se před ním tyčil jako tmavá hradba, ležel ve směru jeho chůze velký balvan. Jak k němu přicházel, pomalu rozeznával písmena nápisu, který byl do skály vytesán. Když se před kamenem zastavil, četl:

TO, CO PROTI TEMNÝM SILÁM
DO BOJE MÁ BÝTI BRÁNO,
JE TU PRO SMĚLÉHO DAXE
V HLOUBI ZEMĚ ZAKOPÁNO.

Šipka pod nápisem mířila kolmo dolů.

Daxe, Daxe, přemýšlel. Co to jen...

"No ovšem!", vykřikl tak nahlas, že se lekl a rozhlédl se kolem, jestli ho někdo neslyšel. Je to jen hra! Výborná hra a hraju ji já, Ellery Daxton.

Pronikavý skřek nad hlavou ho přiměl pohlédnout vzhůru. Ve výšce kroužilo několik havranů. S kráknáním a skřehotáním se spouštěli níž a zase vzlétali do velké výšky, zdálo se však, že Daxtona nespouštějí z očí. Sklesl na zem a obroměně uvažoval. Ty dokonalé vjemy! Prohlížel si svoje tělo. S údivem zjistil, že se na něm rýsují mohutné svaly a že jeho nynější postava vůbec nekoresponduje se vzpomínkami, z nichž se nořilo cosi obtloustlého a ochablého.

Rozpřáhl se a vší silou udeřil sevřenou pěstí do skály. Vzápětí se zkroutil bolestí. Všechno dokonalé, přemýšlel zuřivě a třel si naraženou ruku. Vidím, cítím, slyším. Ale nic se mi nemůže stát. Je to jen hra. Samozřejmě. A teď...

Jde se na věc. Daxton přes bolest v ruce cítil, jak se v něm probouzí hráčská vášeň. I když v dané situaci bylo cosi neobvyklého, dostával se – alespoň psychicky – do starých kolejí. Teď rychle jednat! Světla valem ubývá a instrukce je jasná. Otázka, jak "hra" skončí, mu vůbec nepřišla na mysl. Ovládala ho euforie blízkého dobrodružství.

Začal nezraněnou rukou hrabat na místě, kam ukazovala šipka, a brzy zavadil prsty o kov. Po chvíli vytáhl s námahou ze země protáhlou trublici, jejíž víko bylo posázeno třpytivými kameny. Ty byly uspořádány do nápisu:

NEPORAZITELNÝ JE TEN,
KDO MEČ TRIAS V RUCE DŘÍMÁ,
VŠECHNY TEMNÉ SÍLY KRUTÉ
VELIKÁ Z NĚJ HRŮZA JÍMÁ.

Uvnitř ležel opravdu meč, pod ním složená modrá kombinéza a vysoké boty. Daxton se oblékl, obul a uchopil meč. Ten se leskl v posledních slunečních paprscích, a dokonce se zdálo, že sám vydává jakousi tlumenou záři.

Daxton se vydal k hradu.

V houstnoucím šeru lesa postu-

poval zpočátku pomalu a opatrně, ale po chvíli si oči zvykly a jeho chůze se zrychlila. V ruce dřímal meč, jehož záře mu pomáhala v orientaci. Byl připraven na útok ze všech směrů.

Stromy rostly poměrně daleko od sebe, takže mu při chůzi příliš nevadily. Slézal do prohlubní a znovu šplhal do svahů, nepociťoval však ani náznak únavy. Než vyšel z lesa, úplně se setmělo. Po chvíli se na oblohu vyhoupl stříbřitý měsíc, který zalil krajinu svým chladným svitem.

Daxton se opřel o meč a prohlížel si úchvatnou scenérii, která se před ním rozprostřela.

Naproti němu, na druhé straně údolí, kterým protékala s tichým klokotáním říčka, se tyčil skalní masiv, obklopený hlubokým lesem. Na něm, osvětlen kulatým okem měsíce, stál hrad se svou věží, zubatými hradbami a padacím mostem. Most byl spuštěn a jeho otevřená dolní čelist visela bezmocně dolů ze skály. Kromě šumění říčky žádný zvuk nerušil důstojnost tohoto obrazu.

Sešel po stráni dolů k řece. Zdálo se mu, že je mělká. Naklonil se nad hladinu a zkusil mečem hloubku. Bylo tam vody asi do poloviny lýtek. Vkročil tedy do řeky a začal se brodit na druhou stranu. Proud ho občas o kousek strhl, ale přesto postupoval rychle. Po chvíli vystoupil na protějším břehu těsně u úpatí skalní stěny. Zůstal stát a odpočíval. Náhle polekaně zamával mečem, protože se kousek před ním na skále rozsvítila písmena. Tvořila nápis:

VE SKLEPENÍ HRADU SKUČÍ,
PŘEVALUJE SE A STÉNÁ,
STRAŠLIVÝ HLAD JI TEĎ MUČÍ
– BRZY BUDE NASYCENÁ.

Tak takhle, pomyslel si Daxton. To pravé čeká až nahoře. A nedbaje na své vlhké klouzavé boty začal šplhat na skálu. Stoupal pomalu a nemotorně, protože mu překážel meč. Skála byla dost strmá, ale naštěstí plná výstupků.

Když byl asi v polovině, pevně se drže, podíval se dolů. Nebyl to pěkný pohled. Obrátil se zpět ke skále a umínil si, že se už nebude ohlížet.

Zanedlouho už visel na jednom z řetězů padacího mostu, když předtím vhodil meč naboru do otevřené brány. Ve chvíli stanul na nádvoří před hradem. Oddychoval a přemýšlel. Jakže to bylo? Ve sklepení hradu skučí...

Trvalo mu dlouho, než našel vchod do podzemí. Obcházel kamenné zdi, až objevil ve výklenku na druhé straně hradu malá dvířka, tonoucí ve tmě. Když do nich kopl, se skřípotem se otevřela. Vstoupil opatrně dovnitř.

Jestliže venku byla tma, pak zde, nebýt meče, by neviděl ani na špičku vlastního nosu. Díky meči však rozeznával, že stojí v úzké a nízké chodbě s vlhkými stěnami, která se svažuje kamsi do hlubin hory. Zdálo se mu, že cítí něco jako hnijící maso.

Náhle na něho padla tíseň. Je to hra, uklidňoval se. Teď se do toho teprve pustíš!

Postupoval chodbou níž a níž. Stáčela se mírným obloukem stále vlevo, ale poznenáhlu zatáčky nabíraly na ostrosti, až po té nejostřejší chodba ústila do dlouhého tunelu, na jehož konci blikalo světlo. Opatrně se k němu blížil a přitom si uvědomoval, jak silně tu páchne shnilotina. Ve zpocené ruce svíral meč a zhluboka oddechoval. Cítil, že přichází rozhodující střetnutí.

Viděl, že světlo přichází z nějaké větší místnosti. Zaslechl chřestění a cinkání.

Pár kroků před vchodem, do něhož ústila úzká chodba, se zastavil. Chvíli sbíral odvahu a pak se vřítil s napřaženým mečem dovnitř.

Na stěnách hořely pochodně, které osvětlovaly prapodivnou prostoru. Byla velká a byly v ní rozmístěny nástroje. Při pohledu na ně Daxtonovi okamžitě naskočila husí kůže.

Mučírna, šeptal si Daxton a zděšeně hleděl na kusy masa, rozházené po stolech.

Vtom se ozval příšerný smích. Zněl ze všech koutů místnosti, rozléhal se, ryčel, řval. Řetězy visící ze stropu se s řinčením rozhoupaly.

Daxton skočil ke dveřím, ale s hrůzou zjistil, že narazil do zdi. Obrátil se, přitiskl se zády tam, kde dřív byl vchod, a zmateně se rozhlížel.

Ohlušující smích ustal tak náhle, jak začal.

"Jsem rád, že jsi přišel", řekl známý, téměř dětský hlas. "Určitě chceš vědět, co to všechno znamená. Vysvětlím ti to pěkně popořádku."

Daxton seděl, opřen o zeď, a pátral vytřeštěnýma očima po místnosti.

"Když jsem si tak jednou hrál s počítačem, napadlo mě, jestli lze člověka prostřednictvím obrazovky zhypnotizovat. Využil jsem jistých metod z oblasti psychologie a nejlepším dokladem mého úspěchu je tvoje přítomnost zde. Samozřejmě ne přítomnost fyzická. Tvoje sádelnaté tělo leží rozvalené v křesle u tebe doma, kdežto tvoje mysl se krčí ustrašeně v koutě tady. Počítač tě dokonalou sugescí dovedl až sem. Bylo to docela zbytečné, ale chtěl jsem, aby ses ještě pobavil.

Nepřemýšlej o tom, jak se z toho dostat a pěkně se probudit doma v křesle. To by někdo musel odvrátit tvoje oči od obrazovky – nebo by počítač musel vyslat speciální impuls."

Hlas se zasmál.

"A vzhledem k tomu, že je tvoje tělo v křesle bez vlády, ty ses jistě v pokoji zamkl, a takhle celá tvoje cesta sem trvala ve skutečnosti necelých pět minut, nepokládám za pravděpodobné, že by s tebou někdo pohnul."

"A co moje žena," napadlo Daxtona. "Moje Joan... Ta by snad mohla..."

"A jestli si myslíš, že by to mohla udělat tvoje žena," pokračoval hlas, "tak uvaž, jak často chodí v poslední době na nákupy, ke kadeřníkovi a na návštěvy k přítelkyním. To víš, od té doby, cos mě, ubohého sirotka, od vás vyhnal, a já si musel najít byt na druhé straně města, nemůžeme se s Joan scházet tak pohodlně jako dřív. Ach, když si vzpomenu, jak jsem se s ní jednou pomiloval na manželské posteli, když ty jsi chrápal opilý hned vedle...", zasnil se hlas.

"Dost!" vykřikl Daxton skřípaje zuby. Vyskočil na nohy a snažil se vypátrat, odkud hlas vychází.

"A teď se dostaneme ke zlatému hřebu mých výzkumů", pronášel hlas slavnostně.

"Vyšlu k tvému mozku prostřednictvím obrazovky signál. Podle mých předpokladů by měl způsobit velmi rozsáhlé změny v šedé kůře mozkové."

"Bože, to ne...", zašeptal Daxton.

"Bohužel jsem si to nemohl prakticky ověřit. Přinejhorším se z tranzu probudíš – dementní. Ale daleko spíš se při svém chatrném zdraví..."

Mučírnou se rozlehl pronikavý výkřik.

Tělo v křesle se prudce vzepjalo – a skleslo.

"... už neprobudíš" dodal hlas se smíchem.

Z REDAKCE DO REDAKCE

Vážení přátelé,

tuto stranu budete psát hlavně Vy. Budeme zde otiskovat Vaše nápady, náměty, připomínky i kritiku k Excaliburu. Každý dobrý západní časopis má tuto rubriku alespoň v rozsahu dvou stran. Doufáme, že se zvyšujícím počtem čtenářů porostete i tato strana.

Chtěli bychom také otevřít inzertní rubriku, nebudeme však podporovat softwarové piráty, kteří chtějí na nelegálním kopírování her bohatnout. Rádi však otiskneme inzeráty, ve kterých budete hledat přátele s podobným koníčkem. Dále zde budeme otiskovat i krátké klubové zprávy či jiné informace, týkající se počítačové zábavy.

Ještě jedna dobře míněná rada: možná, že s naším prvním číslem jste tak spokojeni, že si koupíte i druhé. Nelze však spoléhat, že ta prodejna nebo ten kamelot, kde jste koupili toto číslo , bude mít druhé. Proto neváhejte a předplaťte si ho. Instrukce najdete na zadní straně v reklamě firmy PCP. Excalibur totiž do čísla 3 bude vycházet jen ve velmi omezeném nákladu. Snadno se Vám může stát, že Vám jedno z prvních čísel bude chybět do celého ročníku.

P.S. Samozřejmě rádi otiskneme v rubrice Jak dál? každý dobrý popis nebo plánek. Jistě jste již řadu her dohráli a tak pro Vás bude hračkou sednout si a napsat nebo nakreslit něco, čím byste potěšili i druhé. Uveřejněné příspěvky samozřejmě budeme honorovat.

Lukáš "Luke" Ladra

ADRESA NAŠÍ REDAKCE:

PCP
Excalibur
P.O.Box 414
111 21 Praha 1.

Co najdete v únorovém Excaliburu

Testy a recenze:

- Tip roku: Lemmings - nový hit Psygnosis na obzoru!
- The Lost Patrol - dobrodružství z vietnamského pralesa, které uvítají příznivci jak strategických, tak akčních her
- F19 - Stealth - neviditelný bombardák bude létat nejen nad Irákem, ale i v Excaliburu
- Winter Games/Beach Volley - trochu sportu na počítači
- Xenon Megablast - něco pro elitní střelce
- Shadow of the Beast - opět výborný Psygnosis - příběh Příšery se začíná...
- a nejméně dalších 10 her

Jak dál:

- ještě pár slov o Millennium 2.2
- dokončení Retaliatoru
- Maniac Mansion - kompletní návod
- 2 plánky pro 8-bity - překvapení Excaliburu
- Pokemania - Tipy & Triky
- a ještě další hry a návody v Excaliburu 2.

Vyjde poslední týden v únoru.

LITERATURA PRO VÁS

1

PLATÍ OD 16.1.91

Nabídka a ceník firmy PCP

Excalibur (Ex) – Měsíčník s popisy, návody a hodnoceními her na všechny u nás rozšířené počítače. Nechybí ani různé typy a triky, novinky i reportáže. Původně příloha *PCM* začíná tedy *Excalibur* vzhledem k velkého zájmu čtenářů vycházet samostatně v rozsahu zatím 32 stran a stojí jen 18 Kčs. Předplatné na čísla 2–6/91 činí 90 Kčs.

Amiga Magazin (AM) – dlouho očekávaný specializovaný měsíčník pro uživatele počítače Amiga se objeví na našem trhu na počátku února letošního roku! Obsah *AM* se ne náhodou podobá známému časopisu od firmy Mark & Technik, redakce respektuje specifické čs. podmínky. Rozsah prvního čísla *AM* je 32 stran A4. Cena 28 Kčs je oproti 7 DM za jeho "velkého bratra" nesrovnatelně nízká. Předplatné AM 1–6/91 je 168 Kčs.

Popular Computer Magazin (PCM) – Měsíčník, zabývající se výpočetní technikou. Časopis obsahuje články, recenze, reportáže, testy, porovnání hardware i software aj. Minimální rozsah časopisu je 32 stran a bude se rozšiřovat. Loňské problémy s *PCM* jsou překonané a *PCM* začíná vycházet pravidelně. V tomto roce vyjde 12 čísel. Přílohy *PCM* jsou: *PC Computer Magazin, ST Magazin a 8 bit Computer Magazin*. *PCM* stojí jen 10,– Kčs. Předplatné na čísla 1–12/91 činí 120 Kčs.

Počítačové noviny (PN) – 14–deník, ve kterém najdete novinky, reportáže, recenze, odpovědi na otázky čtenářů aj. Rozsah novin je zatím 4 strany a cena 2,50 Kčs. Předplatné na prvních 24 čísel je pouhých 60 Kčs.

Osobní počítače (OP) – publikace, ve které najdete informace o počítačích Atari ST(FM)–STE, Amiga 500/2000/3000, IBM PC kompatibilní, Archimedes. Dále jejich ceny, slovník základních pojmů, dozvíte se něco o šedém dovozu. Začátečníkům a uživatelům 8 bit. počítačů poradí, jak si vybrat vhodný počítač. Zatím jediná publikace tohoto druhu v ČSFR. Rozsah 32 stran, cena 20 Kčs. Posledních 1000 kusů. Expedici provádí přímo PCP.

Jak si předplatit žádané tituly?

K tomuto číslu Excaliburu přikládáme speciální nabídku pro uživatele počítače Amiga a složenku, která slouží i jako objednávka. Pokud máte zájem o odběr nabízených titulů, uhraďte příslušnou finanční částku prostřednictvím této složenky. POZOR! Nezapomeňte vyznačit ve zprávě pro příjemce, kolik a za co platíte. Další složenky Vám zašle na požádání firma DUPRESS.

OBJEDNÁVKY PŘEDPLATNÉHO
A EXPEDICI PRO PŘEDPLATITELE ZAJIŠŤUJE
DUPRESS, PODOLSKÁ 110, 147 00, PRAHA 4.

Informujte, prosím, své přátele a známé o nabídce naší firmy.

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR VÝROBKŮ FIRMY PCP PRO ČSFR
Vám nabízí možnost velice slušného výdělku,
když se stanete prodejci nebo distributory literatury firmy PCP.
Pro informace pište na adresu výhradního distributora výrobků firmy PCP pro ČSFR:
Marek Nachtigall, Plojharova 7, 162 00, Praha 6.

box 414
111 21 Praha 1

Amiga Magazin

BOJÍTE SE INFLACE?

PTÁTE SE, JAK INVESTOVAT PENÍZE?

Uložit do banky?
Koupit valuty?
Nakoupit kazící se zboží?

Ano, to je možné.
Nabízíme Vám však tuto možnost:

PŘEDPLAŤTE SI LITERATURU FIRMY PCP!

SOUČASNÉ CENY JSOU NÍZKÉ, BUDOUCÍ MOHOU BÝT VYŠŠÍ.

CENOVÝ ROZDÍL – TO JE VÁŠ ZISK!

Firma PCP dbá o to, aby předplatilelé byli zvýhodňováni před ostatními čtenáři. Kromě takové samozřejmosti, jakou je pošlovné zdarma, zavedla slevy pro předplatilele. První předplatitelé PCM měli slevu 20 % z ceny, kdo zaplatil 120 Kčs, měl dokonce nárok na PCM a PN. V současné ekonomické situaci, kdy sloupají ceny snad všeho a přiznaná inflace je asi 20 – 30 %, je pro naší firmu zcela neúnosné poskytovat novým předplatilelům slevy. Nadále je mimořádně výhodné si literaturu PCP předplatil: FIRMA PCP ZARUČUJE VŠEM PŘEDPLATITELŮM, ŽE NEBUDE MĚNIT CENY SE ZPĚTNOU PLATNOSTÍ, tj. kdo si předplatí 12 čísel PCM po 10 Kčs, dostane 12 čísel PCM, i kdyby mezitím PCM zdražilo na 20 Kčs. Tyto předplatilelské ceny platí k 16.1. 1991. Kdo zaváhá s platbou, může se mu přihodit, že ceny sloupnou a zaplatí více.